

Número 69
275 ptas
MICRO manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
VIRTUAL REALITY EXPO
ENTRA EN LA NUEVA ERA VIRTUAL
INDYCAR RACING
GENUINO SABOR AMERICANO
SPACE QUEST V
Claves para resolver la más "sucia" aventura de ROGER WILCO
YA ESTÁ AQUÍ LA ÚLTIMA SUPERPRODUCCIÓN DE LUCASARTS
LITIL DIVIL
UN JUEGO DEL DEMONIO
CINE NEGRO EN TU ORDENADOR
SAM & MAX
HOBBY PRESS
INFORME
LA INFOGRAFÍA EN EL CINE DE ANIMACIÓN



3
MEGA
TRES VECES
¡Ha vuelto!. ¡El único!. ¡El irrepetible!. ¡El arrollador!. ¡El indiscutible!.
¡El héroe más admirado de las consolas planetarias, dispuesto a hacer sombra a su propia leyenda en una nueva y apoteósica aventura!.
SONIC 3. ¡EL SONIC que te hará olvidar a los anteriores!.
¿Eres rápido de coco? ¡Apúntate 3!
¿El cuerpo te pide acción? ¡Apúntate 3!
¿Te enrolla meterte en líos? ¡Apúntate 3!
SON
¡Todo un nú
Unitros
3


DRIVE
3
MAS SONIC
Ve a reservarlo a la velocidad de SONIC
y ... ¡¡ apúntate 3 !!
No esperes a que se agote. SONIC 3 es muy goloso y puede que más de uno se
quede con las ganas. Para que ese no seas tú, te lo hemos puesto muy fácil.
Recorta el cupón de este anuncio, y llévalo
completamente rellenado a tu tienda favorita.
Al entregarlo te darán el resguardo sellado
que acredita tu reserva. Sin más.
¡¡Ya no se te escapa SONIC 3!!. Y ahí
no acaba la cosa. Al canjear tu resguardo
por el juego te llevas además un triple regalo.
Algo único de SEGA, totalmente gratis:
Un Maxi Poster SONIC 3, un adhesivo térmico
y una original camiseta exclusiva, que causará
sensación entre tus colegas. ¡¡Apúntate 3!!.
Por cierto ¿que ellos aún no se han enterado?.
Pues les haces fotocopias del cupón
en blanco y que reserven su SONIC 3.
¡Rápido!. El 3 del 3, SONIC 3 te estará esperando.
¿Qué otro día podría ser si no?.
imero uno!.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Del 3 al 24 de Febrero, tienes 3 semanas para reservar tu SONIC 3 y conseguir un exclusivo Pack con 3 regalos irrepetibles. Rellena las dos partes de este cupón e infórmate en tu tienda. Esta reserva no requiere ningún desembolso.
SONIC 3
(Sello del Establecimiento)
NOMBRE
DIRECCION
C.P.
POBLACION
TELEFONO
SEGA
SONIC 3
NOMBRE
DIRECCION
C.P.
POBLACION
TELEFONO
SEGA


LANDS OF LORE
THE THRONE OF CHAOS
El Ejército de las Tinieblas está invadiendo el reino. El Rey Ricardo muere. Y Scotia, en su desesperada búsqueda de poder, ha devastado todo. Quiere el trono, las tierras, el poder,... TODO. ¿Serás capaz de detenerla? ¿Te atreves?
SIENTE EN TU PIEL
La Auténtica Carrera IndyCar™
INDYCAR™
RACING
Westwood STUDIOS
PAPYRUS PUBLISHING, INC.
LA PIRATERIA ES DELITO
Distribuido por: ArcadiA software, s.a.
Virgin GAMES
marcas registradas de Indianapolis Motor Speedway Corporation, bajo licencia exclusiva de Championship Auto Racing Teams, Inc. © 1993 Papyrus Publishing Inc. Todos los derechos reservados. Papyrus es una marca registrada de Papyrus Design
1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Lands of Lore es una marca registrada de Westwood Studios, Inc. 1993 Westwood Studios, Inc. 1993 Virgin Games Ltd. Todos los derechos reservados.

Año X. - Nº 69 - Febrero 1994 - 275 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

6 LITIL DIVIL



¡Vete al diablo!... Muchos de vosotros "escupiréis" esta expresión mientras intentéis llegar a los cielos, desde el purgatorio de vuestras conciencias, venciendo al pequeño Lucifer que se esconde en «Litil Divil». Mucho cuidado, podéis dar con vuestras almas en el infierno...

13 SAM & MAX



¿Qué hay de nuevo muñecos? Esto será más o menos lo que os digan los dos protagonistas de la última aventura de LucasArts. Un sabueso y un conejo, Sam y Max, que, en el mejor estilo del más puro cine negro, se meten a investigar todo tipo de casos, por muy complicados que sean. Lucas está decidido a pasar toda su fantasía cinematográfica a nuestros ordenadores. Y lo hace por medio de unas excelentes aventuras gráficas que están a la misma altura técnica y argumental que cualquier obra maestra del Séptimo Arte.

20 REPORTAJE: LA INFOGRAFÍA EN EL CINE



¿Quiénes de vosotros no habéis visto películas como «Ferngully», «La Bella y la Bestia» o «Aladdín»? Seguro que prácticamente todos habéis asistido a esos espectáculos de animación y color que nos ofrecen las películas de dibujos. Estar atentos a estas páginas porque os vamos a explicar muchos de los secretos de esos filmes, y la "culpa" que la infografía tiene en todo esto.

28 MANIACOS DEL CALABOZO

Todo está muy oscuro. Además, hace mucho, mucho frío. Espantosos seres quieren hacerse con mis entrañas y muchos personajes, con los que intento hablar, no me hacen caso. Ya no se qué hacer para sobrevivir en este infierno... Mi única esperanza es Ferhergón. Seguro que acude a mi auxilio si le mando una carta. Además alguien me ha dicho que presentará «Dungeon Hack».



36 MICROMANÍAS



Entre "Vosotros, adictos micromaníacos", "Yo, Nexus 7" y "Nosotros, los locos de Micromanía" hacemos las Micromanías. Dos páginas de nuestra revista en las que echamos unas risas, por no echarnos a llorar... Aunque muy mala, esto último ha sido una broma (¿?). Tranquilos, que os podemos asegurar que las Micromanías de este mes son más divertidas que este pequeño comentario...

52 SPACE QUEST V



Muchos dicen que es la aventura más sucia del aventurero (¿?) más límpio (¿¿??) de la galaxia. Nosotros, conocedores de sus dotes higiénicas por todas las entregas que hemos vivido de la serie "Space Quest", sabemos que Mr.Wilco es un chico que brilla más que la patena, cuando sigue nuestros consejos para completar sus aventuras...

60 VIDEOCONSOLAS



Vamos a ver qué tenemos para hoy. Pues empezamos con la que ilustra estas líneas, es decir, «Toejam & Earl, Panic on Funktron». De aquí saltamos a «Robocop vs. the Terminator», «Super Empire Strike Back» y «Renhoek & Stimpy». Pero en este salto no nos olvidamos de «Batman, the Animated Series», «Silpheed» o «T.M.N.T., Tournament Fighters». Y para acabar bien con las videoconsolas lo hacemos con «Sunset Riders» y «Asterix and the Secret Mission».

MICRO Manía

Sólo para adictos

A la hora de apostar, siempre lo hemos hecho por la acción. Para no perder las buenas costumbres os presentamos en este número un montón de programas que garantizan emociones fuertes. Comenzamos con «Sam & Max», una aventura en la que LucasArts da el papel protagonista a un sabueso y un conejo; ambos dan mucho juego en una historia que es casi una película de cine negro. El otro título estrella de nuestro número es «Star Trek: Judment Rites». Una nueva entrega de la clásica serie de televisión, que hará las delicias de todos los "trekkies".

Los infiernos os esperan en «Litil Divil», un Megajuego que arde en estas fechas tan heladoras. Su protagonista es un diabillo que hará todo lo posible porque no lleguéis a los cielos de la victoria. Y los otros programas que también "se salen" este mes son grandes simuladores -«Flight Simulator 5.0», «Rebel Assault»-, excelentes JDRs -«ShadowCaster», «Might & Magic III»-, realistas juegos de lucha -«Metal & Lace»- y excitantes programas deportivos como «Winter Olympics», «Kasparov´s Gambit» o «IndyCar Racing».

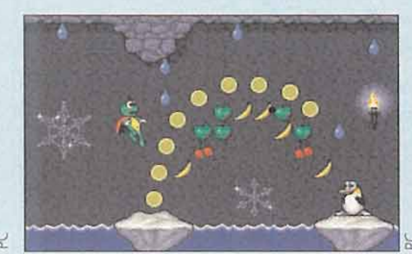
Empezar ha sido sencillo por la calidad de los juegos que os presentamos. Pero es que acabar va a ser más fácil aún porque lo hacemos con nuestras secciones "clásicas", entre las que destacamos: Consolas, Punto de Mira, Micromanías, Maniacos del Calabozo, Tecnomanías, S.O.S. Ware, Cargadores, Panorama... Y el punto final lo ponen las nuevas tecnologías: La Infografía en el Cine y Virtual Reality Expo son una muestra evidente de que apostamos por el futuro. ¿Nos acompañáis?

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaria, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

flash

El cuento de la rana y el príncipe





PC

PC

La compañía Team 17 se está destapando en nuestro país con unos productos de gran calidad. Tal es el caso de su última producción para PC, que llevará por título «SuperFrog». Basado en el famoso cuento de la rana y el príncipe, el juego es un arcade de plataformas en el que tomaremos control de la rana, quien tras beber de un misterioso frasco se convierte en SuperFrog. Los escenarios por los que nos moveremos están repletos de colorido, y los movimientos son suaves y rápidos. Es decir, como si fuera una mezcla de Sonic y Zool, pero con su propia personalidad.

Maxis firma con Dro Soft

Maxis, compañía creadora, entre otros, de títulos tan importantes como «Sim City», «Sim Earth», «Sim Ant», «A-Train» o «Sim Farm», ha firmado un acuerdo con Dro Soft para la distribución de todos sus productos dentro de nuestras fronteras. Entre los lanzamientos más inminentes de la distribuidora figuran «Sim City 2000», la evolución del «Sim City» tradicional con gráficos en tres dimensiones, y «Unnatural Selection», ambos con fecha de lanzamiento para la próxima primavera.

La continuación de un clásico





PC

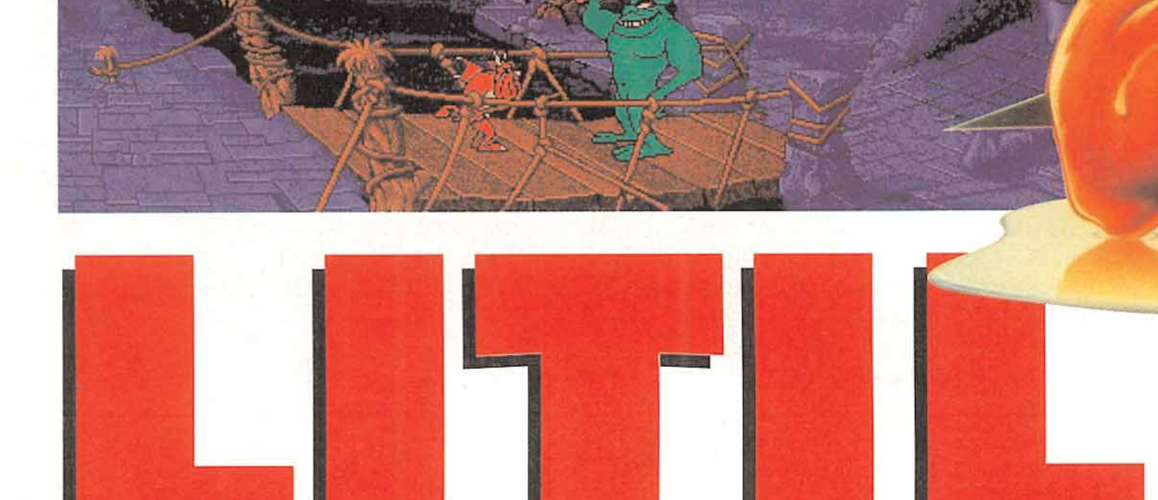
PC

Blue Byte, creadora entre otros de «Pro Tennis Tour 2» o «Battle Isle», tiene ya a punto la continuación de este último, que llevará por nombre «Battle Isle 2». Cerca de dos años han pasado desde el lanzamiento de «Battle Isle», y las innovaciones son importantes. Por ejemplo, los escenarios son más variados y numerosos, además, se han diseñado mediante técnicas de ray-tracing y a base de vectores en 3D. Asimismo, los programadores han incorporado al programa la llamada A.I. (Inteligencia Artificial), con lo «Battle Isle 2» puede convertirse en todo un reto para los aficionados a la estrategia.

MEGA juego

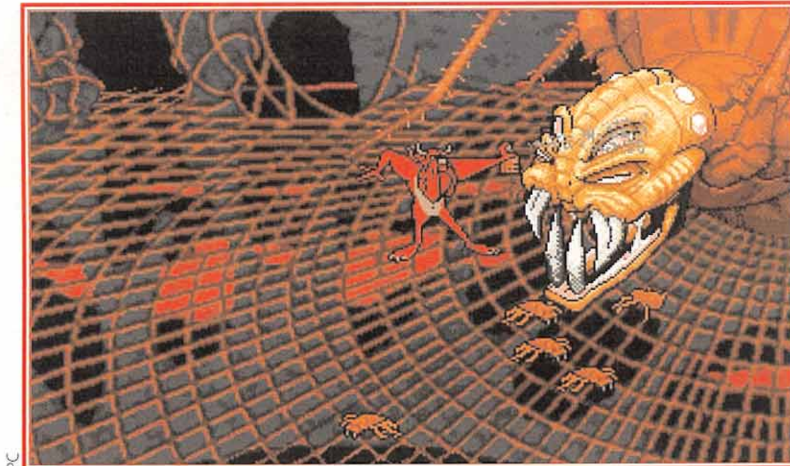
Quien más, quien menos, todos hemos tenido días malos. Incluso, hemos llegado a pensar que la vida puede convertirse, en determinadas circunstancias, en un verdadero infierno. Pero los que más saben del infierno, a la fuerza, son los demonios. Esos seres que, desde pequeñitos, nos han pintado con una curiosa imagen, ataviados de cuernos, patas hendidas y rabo en punta de flecha. Y la verdad es que no son tan malos como los pintan. Al menos, no todos. Bueno, por lo menos nosotros conocemos a uno que es un pedazo de pan. Eso sí, con muy malas pulgas, pero un pedazo de pan. Y si realmente queréis saber lo que es tener un mal día, prestad atención a todo lo que le ocurre al protagonista de «Litil Divil», la última locura de Gremlin.

¡P



LITIL

- GREMLIN
- DISPONIBLE: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- ARCADE/AVENTURA



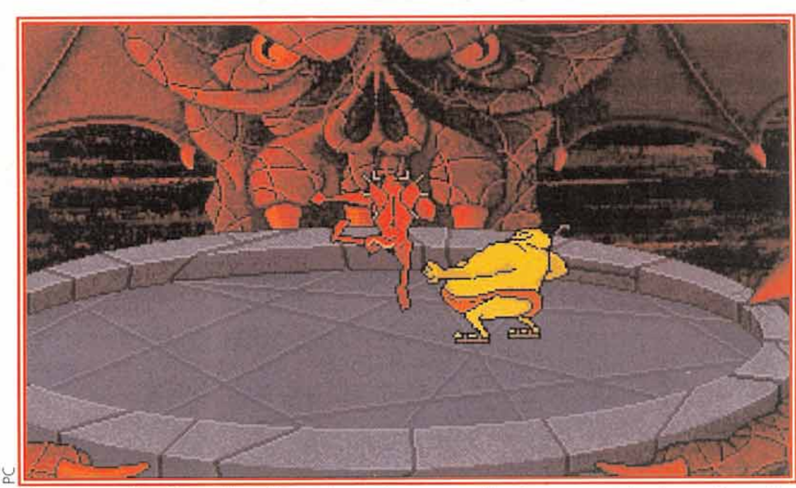
PC

Para acabar con los repelentes bichejos del Laberinto del Caos lo mejor es armarse hasta los dientes con armas tan temibles como..., un bote de insecticida.

No penséis que al decir que «Litil Divil» es una locura estamos haciendo uso del término en sentido metafórico. El más reciente programa de Gremlin es la prueba palpable de lo chiflados que están algunos programadores, guionistas, o quien haya tenido la feliz idea de dar forma a este juego. Aventuras, hemos visto muchas. Arcades, otro tanto. Programas que combinen ambos géneros, ni nos acordamos... Pero algo tan alocado, divertido y casi, casi surrealista como «Litil Divil», prometemos que es la primera vez.

Es muy difícil no sentirse atraído de inmediato por este juego. Su protagonista es un ser tan atípico como un diablo, un pequeño demonio cascarrabias más "salao" que el bacalao de Islandia, al que le ha caído encima la misión de su vida, sin comerlo ni beberlo.

También es bastante posible que estéis comenzando a impacientaros, y que deseéis saber de una vez porque (demonios) «Litil Divil» nos merece tantos elogios. Prestad atención y no os despistéis, ya que estamos, con gran probabilidad, ante uno de los triunfadores de la temporada que empieza.



PC

Nuestro amigo Mutt ha sido entrenado para enfrentarse a cualquier peligro. Incluso es capaz de plantar cara, sin arrugarse, a un gordinflón luchador de sumo.

Y TODO POR UNA PIZZA...

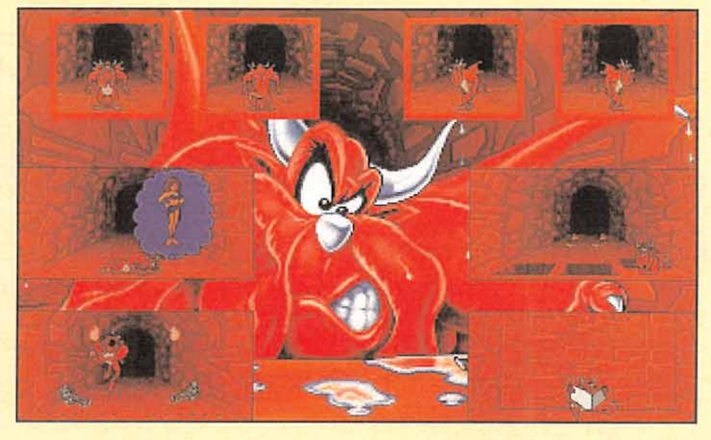
El mundo real no comprende tan sólo lo que nosotros, pobres mortales, somos capaces de alcanzar a comprender o apreciar con nuestros limitados sentidos. Existe un submundo sobrenatural habitado



...or mil demonios!

...DIVIL

UN HÉROE SALIDO DEL INFIERNO



NOMBRE: MUTT
APELLIDOS: Desconocidos.
EDAD: Desconocida..., pero confiesa más de 200 años.
ESTATURA: Más bien poca.
ESTADO CIVIL: Pero, ¿quién se va a querer casar con esto?
AFICIONES: La comida abundante, empujar viejecitas por las escaleras, quitar caramelos a los niños, pellizcar el trasero de las chicas..., un encanto, vaya.
CARACTERÍSTICAS: Dos cuernos; rabo en punta de flecha; mala leche; mal genio; mal aliento...; se hace querer, en definitiva.
JUEGO FAVORITO: Todo aquel que su protagonista sea el diablo de Tazmania
PELÍCULAS FAVORITAS: «El diablo dijo no», «Lucifer», «El corazón del ángel», «Gremlins» (I y II)...

por criaturas del averno, trasgos, fantasmas, y demás parafernalia místico-festiva, tan típica de los cuentos de miedo. Allí, el Gran Consejo se reúne una vez cada mil años para discutir temas que nuestras infantiles mentes jamás podrían imaginar. Como el de designar al encargado de recuperar de las profundidades del terrible Laberinto del Caos la..., ¿pizza mística de la abundancia? Sí, amigos. Sí. El orden de todas las cosas depende de algo tan banal como una pizza. Pero bueno, también hay que tener en cuenta que no se puede elegir alegremente al responsable de tan aterradora misión. Por eso, el Gran Consejo utiliza desde tiempos inmemoriales el infalible sistema de..., sacar la pajita más corta. Esto, humm..., ejem (parece que no estamos dando una).

Bueno, a fin de cuentas todo esto no importa demasiado (suponemos). Lo que de verdad importa es que, sea por el método que sea, el papel de héroe le ha caído encima a Mutt, el diablo más guasón y con más mala leche que haya pisado las calderas de Pedro Botero y sus alrededores desde hace una eternidad. Y en esas estamos cuando, de repente, nos sentimos transportados hacia las puertas del laberinto, donde nos espera..., ¡huy, lo que nos espera!

LABERINTOS Y MAZMORRAS

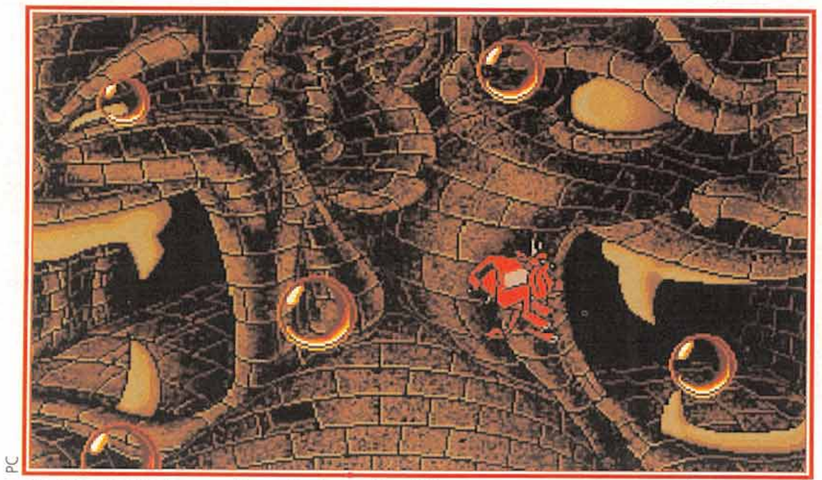
«Litil Divil» está dividido en cinco niveles extensísimos en los que se ocultan más de cincuenta habitaciones que explorar. Combina una perspectiva frontal en tercera persona, cuando deambulamos por los pasillos del laberinto del Caos en busca de objetos, tesoros, etc., con otras horizontales e isométricas, que se muestran en pantalla al entrar en las distintas puertas y →



habitaciones repartidas por todo el mapeado del juego.

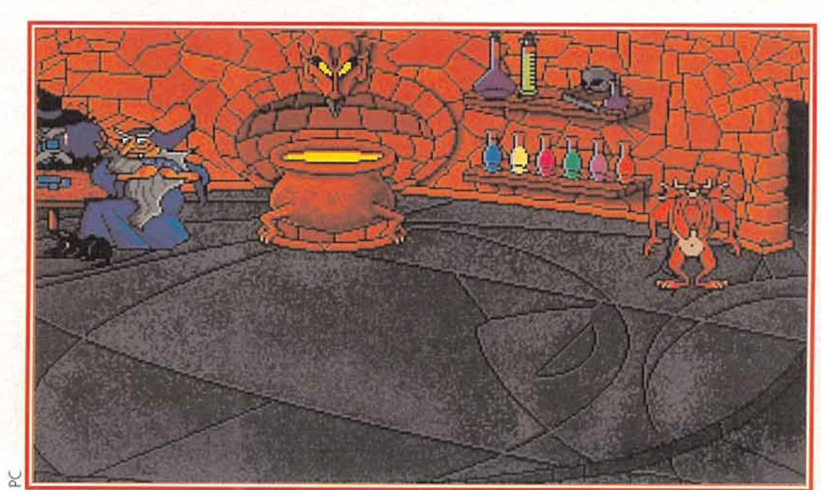
Cada una de estas habitaciones encierra un juego de habilidad, una trampa o un enemigo que, necesariamente, han de ser superados para poder avanzar en el juego. Porque «Litil Divil» no permite explorar alegremente. Las pistas, armas, objetos, etc., que se nos dan para pasar niveles son los justitos. Pero no hay que preocuparse demasiado por esta circunstancia ya que, casi de forma automática, cada ítem aparece en la mano de Mutt cuando es preciso, y nunca antes.

Hay que dejar claro, de todos modos, que el Laberinto del Caos es también conocido entre los que rodean al Gran Consejo como el paraíso del usurero. Dicho de otro modo, todo aquello que necesitemos para eliminar un enemigo o abrir una puerta, nos costará un buen puñado de rico dinerito contante y sonante. Por fortuna, parece que algún despistado ha ido soltando por los pasillos la herencia de algún tío rico que, en forma de tesoros y joyas, nos facilitarán la tarea. Como se puede ver, los programadores podrán estar atacados de las neuronas pero tiene buen corazón.



PC

¡Ale hop! ¿Quién nos iba a decir que tendríamos que convertirnos en "campeones" de salto para poder superar las complicadas pruebas de «Litil Divil»?



PC

Como en una película de dibujos animados, las situaciones que refleja el juego son tremendamente disparatadas. Por cierto, ¿para qué servirán esos frascos de ahí?

EL ARTE DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Sin embargo, todo lo que hemos comentado hasta ahora será muy interesante y será muy emocionante, pero lo que de verdad es increíble (con todas las letras) es lo bonito, divertido y bien hecho que está «Litil Divil». Estamos ante un programa que nos hace olvidar de un plumazo todo lo que de malo hayamos podido ver en la pantalla de un ordenador en alguna ocasión, reconciliándonos con el software de entretenimiento y aquellos que lo hacen posible. Casi estamos por asegurar que nos sentimos como transportados a otro momento, en el que lo que primaba en este mundillo era la programación como método de diversión y capacidad de superación, cuando realizar un videojuego era todo un arte y el mercado aún no había llegado a estar tan inundado de alternativas entre las que el usuario podía elegir.

Algo que convierte a «Litil Divil» en un juego definitivamente preciosista es que recoge toda la esencia de un "cartoon", un dibujo animado protagonizado por un personaje tan alocado y delirante, Mutt, como pueda ser el mismo Bugs Bunny. Animaciones alucinantes y graciosísimas, unos enemigos originales como pocos... en pocas palabras, el sentido del humor hecho juego. Sumemos a todo ello la excepcional ambientación, un sonido y unos efectos que acompañan a la acción de forma perfecta, una jugabilidad tan alta como podáis imaginar, un...

Bueno, podríamos seguir y seguir, y no acabaríamos de cantar las excelencias de «Litil Divil». Quizá lo único que puede resultar algo doloroso son los elevados requerimientos de sistema que precisa «Litil Divil»: cerca de treinta megas de disco duro y algo más de tres megas de memoria expandida, aparte de, por supuesto, la VGA para disfrutar de esos maravillosos gráficos.

«Litil Divil» está llamado a convertirse en un clásico. Su originalidad, su excepcional calidad y las horas y horas de diversión que os proporcionará lo harán un juego indispensable en vuestra colección.

F.D.L.

96

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	92
SONIDO	90
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	96



Gráficos, sonido, jugabilidad, adicción..., todo alcanza unos niveles sobresalientes, y se adereza con una enorme dosis de humor.



¿Un hardware exagerado? Quizá, pero todo lo que tiene «Litil Divil» hace que no nos fijemos demasiado en este apartado.



Ya nos conoces. Como de costumbre, en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

DOMINION TANK POLICE

Actos III & IV

Descubre ahora los secretos de BUAKU y de las sexy-hermanas felinas. La revelación!!!

Disponible a partir del

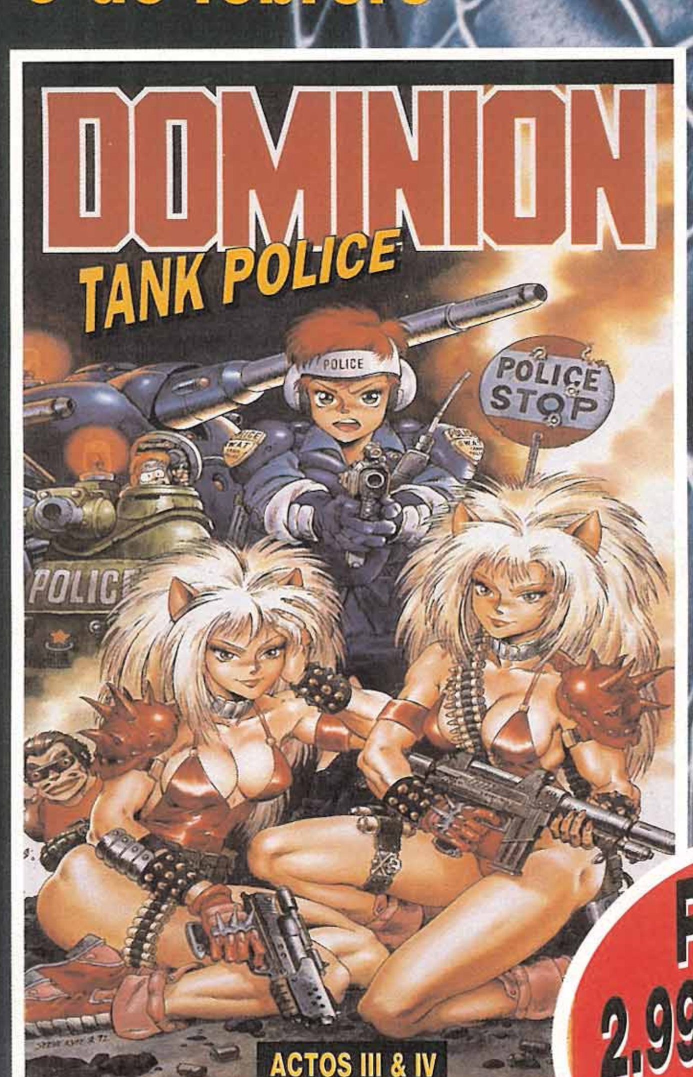
9 de febrero

UROTSUKIDOJI II

Más allá de la imaginación, allá donde el horror y la lujuria no encuentran límite, se halla "LA MATRIZ DEL DEMONIO".

Disponible a partir del

23 de febrero



P.V.P.
2.995 .-pts.
Edición limitada

UROTSUKIDŌJI II
La matriz del demonio

P.V.P.
2.995 .-pts.
Edición limitada

Aterriza ahora en el siglo 21

Continúa tu colección de videos MANGA:



El Puño de la Estrella del Norte

DominionTank Police Actos I y II

Venus Wars

Urotsukidoji

Doomed Megalopolis

3X3 Ojos



MANGA FILMS S. L. Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

Premiado «Aladdín» para Mega Drive


MEGA DRIVE


MEGA DRIVE

El cartucho «Aladdin» de Mega Drive, realizado por la compañía Virgin, ha sido galardonado recientemente como el Mejor Videojuego del año 1993 por un comité independiente japonés, el cual forma parte del Ministerio de Industria y Comercio del país nipón. Con este premio se reconoce la calidad de un programa en el que se trabajó muy duro desde el comienzo, y cuyo resultado fue un producto espectacular que nos sorprendió a todos.

Logitech producirá perfiféricos para 3DO

La compañía inglesa Logitech ha firmado un acuerdo con la norteamericana 3DO, por el cual se convierte en la primera empresa creadora de periféricos para ordenadores que se apunta al "carro" de la 3DO.


PC

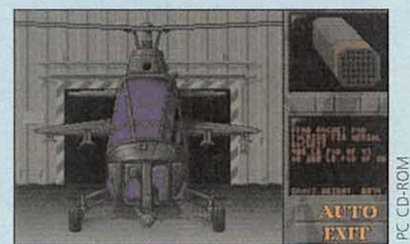
La popular máquina que apareció el otoño pasado en EE.UU., y que hará lo propio en nuestro continente en verano, tendrá en breve un nuevo joystick llamado CyberMan 3D-Controller, que ya está disponible para compatibles. Dicho aparato, con un diseño similar al ratón del PC, también puede ser utilizado como tal.

Nueva versión de Microsoft Excel

Una de las hojas de cálculo más populares en el entorno Windows, nos estamos refiriendo a Excel, dispondrá dentro de poco de la nueva versión 5.0. En ella, se incluyen importantes mejoras, en cuanto a rapidez y sencillez de manejo, en especial para el usuario novel. Aunque todavía no se haya fijado una fecha exacta de lanzamiento, el hecho de que exista ya una versión beta de Excel 5.0 en español nos hace pensar que su aparición en la calle será en breve.

Tres grandes programas de Core en CD-ROM


PC CD-ROM


PC CD-ROM

Core Design ha lanzado al mercado del software de entretenimiento un CD-ROM para PC en el que se incluyen tres grandes éxitos de la compañía británica y cuyo nombre es «Encore».

Uno de los componentes de este interesante pack es «Thunder-Hawk», un simulador de combate en 3D, en el que tendremos que pilotar un helicóptero Gunship. Por su parte, «Heimdall» es un excelente juego de rol realizado en perspectiva isométrica con más de 30 caracteres interactivos, y, por último, se encuentra «Curse of Enchantia», una conocida aventura cuyas características más sobresalientes son sus atractivos gráficos y adictivo argumento.

LLEGA LA HORA DE LA VERDAD... THE 11th HOUR

■ TRILOBYTE/VIRGIN
■ En preparación: PC CD-ROM

Ya han pasado setenta años desde los sucesos que acontecieron en la mansión de Henry Stauf y, sin embargo, aún existe "algo" allí. Algo que impregna la atmósfera con un mohoso olor a podredumbre, a muerte... Así se inicia la segunda parte de «The 7th Guest». Virgin y Trilobyte han elegido «The 11th Hour» como título para un CD que promete ser aún mejor que el programa anterior. El argumento nos sitúa en la piel de Carl Denning, periodista que va al caserón de Stauf en busca de su novia Robin Morales, quien desapareció cuando investigaba sobre Stauf en Harley, población en la que éste había vivido.


PC CD-ROM

«The 11th Hour» se está desarrollando con una nueva generación de herramientas especializadas en "rendering" y ofrece una historia más compleja que la de su antecesor. También, tendrá animaciones más rápidas y suaves, incluyendo sesenta minutos de vídeo digitalizado que hará las delicias de los más exigentes. El final del juego es una sorpresa, pero os adelantamos que habrá que tomar una decisión, nada fácil, que nos hará vivir felices el resto de nuestras vidas, o lamentarlo eternamente...

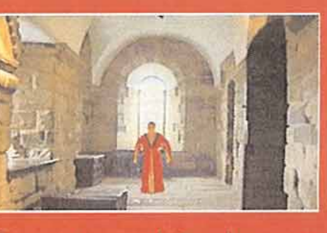
CES 94 LAS VEGAS: EL PARAÍSO DEL JUEGO

No podía haber sido en otro lugar más que en Las Vegas, la ciudad del juego por excelencia. Allí se celebró, en los primeros días del mes de enero, una nueva edición del C.E.S., que reunió a lo mejor de lo mejor del software mundial para mostrar a un asombrado público las próximas novedades de cara al año que acabamos de estrenar. Lamentablemente, nos es bastante complicado hacer referencia en tan poco espacio a todo lo que allí pudo observarse y admirarse. Sin embargo, no hay motivos de preocupación, ya que en breve procuraremos ofreceros detallada información sobre todo lo que aconteció en la feria de Las Vegas.

DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS GENESIS

■ FLAIR SOFTWARE
■ En preparación: AMIGA, AMIGA 1200, AMIGA CD 32, PC, PC CD-ROM


PC


PC

«Genesis» es el título provisional del último proyecto de Flair Software. Su protagonista es una bella muchacha que se dedica a viajar por diferentes eras en busca de una mítica joya. Su primera misión tendrá como escenario la fascinante era de los dinosaurios. Desarrollado como un JDR, «Genesis» va mucho más allá de lo que es un simple juego, para introducirnos en un teatro virtual, en el que tanto personajes como escenarios son digitalizados, un poco al estilo de lo que se puede ver en «Lost in Time», de Coktel. Se trata, sobre todo, de un programa que ofrece un realismo exagerado.

UN DÍA EN LAS CARRERAS MEGA RACE


PC


PC

■ CRYO/MINDSCAPE
■ En preparación: PC CD-ROM

El equipo responsable de joyas como «Dune» se encuentra trabajando en un CD que promete ser la bomba en cuanto a juegos de coches se refiere. Estamos en el futuro, y la moda que se ha impuesto sobre todas las demás es la de la televisión interactiva. Nosotros participamos en la competición de forma directa, pero la gente que está en sus casas delante del televisor también. Así, si una carrera les aburre, pueden, si les place, hacerla más complicada colocando obstáculos y añadiendo competidores para disfrutar más con las habilidades de los sufridos pilotos, o sea, nosotros. «Mega Race» posee, además, unos brillantes gráficos en 3D y una excelente banda sonora.

COMANDO SUICIDA SABRE TEAM

■ KRISALIS
■ En preparación: PC




PC


PC

«Sabre Team» fue un juego que apareció hace algún tiempo en versión Amiga y que ahora Krisalis ha decidido recuperar para el PC. Participamos como componentes de una fuerza de élite que debe llevar a cabo cinco peligrosas misiones, teniendo cuatro hombres a nuestras órdenes en un grupo que tenemos que comandar como mejor sepamos y podamos. Es responsabilidad nuestra el elegir a los cuatro personajes más adecuados para cada misión, teniendo en cuenta que de todos los soldados a nuestra disposición, cada uno posee unos atributos determinados que los pueden hacer, o no, necesarios para llevar a buen fin el objetivo de la misión.

El desierto, la jungla o embajadas ocupadas por terroristas son sólo algunos de los escenarios en los que nos moveremos en «Sabre Team». Acción a raudales en decorados isométricos para un juego que promete mantenernos pegados a la pantalla durante mucho tiempo.

PATA NEGRA

Topo Soft prepara el lanzamiento de la segunda parte de «Luigi & Spaghetti», aquel divertido y genial arcade que tenía como protagonista a un simpático personaje metido a superhéroe por accidente.

«Luigi 2» retoma al inefable Luigi


PC


PC

en una aventura aún mejor que la que pudimos disfrutar en la primera entrega, con muchos más niveles, enemigos, y un montón de nuevas acciones que nuestro personaje puede realizar. Sin embargo, se ha querido conservar la sencillez de manejo que poseía «Luigi & Spaghetti», por lo que, pese a las mejoras realizadas a nivel técnico, la jugabilidad permanecerá intacta. «Luigi 2» estará disponible en breve en todo nuestro país, a través de la distribución que Erbe Software realizará del más reciente programa de Topo Soft.

GANADORES DEL CONCURSO «STREET FIGHTER II»

El Primer Torneo de Campeones «Super Street Fighter II» ya tiene ganadores. Hace un par de meses se convocó este torneo que tuvo lugar el día 27 de diciembre en el salón recreativo de Gran Vía, 51, en Madrid, y en el que todos pudimos disfrutar con la nueva máquina de Capcom, y de la habilidad de los participantes en el manejo de uno de los más famosos arcades. Pues bien, entre los casi doscientos jugadores que compitieron, los cuatro que más destreza mostraron a la hora de quitarse de en medio a sus "enemigos" fueron:

-Marvin Jiménez Calvo
-Luis Miguel Ferreriro
-Joaquín González
-José Antonio Carreño Hermosel

Obviamente, no podía haber premio para todos, sólo para los ganadores, pero como consolación, se repartieron un montón de camisetas a los mejores clasificados por detrás de los cuatro mencionados, que ya pueden presumir ante sus amistades de contar con un auténtico trofeo de campeón de «Street Fighter II». Ahí es nada.

LOS MÁS INTELIGENTES



Erbe Software ha llegado recientemente a un acuerdo con la compañía germana HG (Hegener + Glaser, AG), por el que distribuirán en exclusiva para nuestros país sus productos para PC. El primero de ellos es «Mephisto», un genial programa de ajedrez, o mejor dicho, dos: «Mephisto Gideon» y «Mephisto Genius», este último en su versión 2.0.

Los juegos de ajedrez de la serie «Mephisto» llegan a nuestro país precedidos por una enorme fama, y con la vitola de ganadores del Campeonato Mundial de Juegos de Ajedrez por Ordenador, celebrado en Munich el pasado año. Con estos antecedentes, los aficionados al juego de las sesenta y cuatro casillas seguro que están empezando a frotarse las manos ante las largas horas que van a pasar ante su monitor, disfrutando con dos de los mejores programas dedicados al ajedrez que existen en este momento. Todo un lujo para el PC.

MÁS PARA LOS PEQUEÑOS


PC


PC

Electronic Arts, bajo su sello EA Kids, presenta dos nuevos lanzamientos para los más pequeños de la casa. Se trata de «Peter Pan» y «Video Jam». «Peter Pan» está concebido como una aventura "Story Painting", esto es, un cuento interactivo basado en el clásico de todos conocido, en que los niños deben ayudar a Peter a rescatar a sus amigos de las garras del Capitán Garfio, con ayuda de unas herramientas de dibujo animadas, las Paintbox Pals. Los más pequeños de la casa pueden así controlar los acontecimientos que tienen lugar en las historias que leen. «Peter Pan» ayuda a los niños, de entre cinco y nueve años, a reforzar habilidades que se encuentran en pleno desarrollo durante esta época, como la lectura, la toma de decisiones o la creatividad.

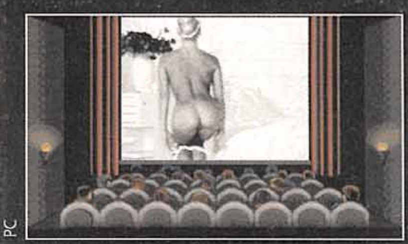
«Video Jam» es el primer programa que permite a niños de ocho años en adelante crear y reproducir con facilidad animaciones que incluyen música. Posee más de cincuenta melodías diferentes, una gran variedad de personajes que actuarán en los "vídeos" que el pequeño realice y, también, está dotado de efectos de sincronía automática entre imagen y música para que todo resulte lo más sencillo y eficiente posible.

CARTAS AL ROJO VIVO

Una de las variantes más famosas y "populares" del conocido juego del póker es el denominado "Strip Poker", en el que en lugar de dinero, las apuestas se basan en desprenderse de las prendas que los jugadores lleven encima. No es que haya demasiados juegos de "Strip Poker" para el PC, pero haberlos, haylos. De todos modos, por si alguno pensaba que el número seguía siendo insuficiente, Proein, S.A. distribuye en nuestro país «Cover Girl Strip Poker», adaptación del juego de



PC


PC

Amiga del mismo nombre.

«Cover Girl Strip Poker» incluye como oponentes del jugador a ocho de las más atractivas y conocidas "Cover Girls", o chicas de portada de revista, del Reino Unido. Aparecerá en dos versiones, PC y CD-ROM, incluyéndose en esta última animaciones y efectos sonoros que, ejem, ambientan bastante. Estamos seguros de que este programa no necesita de muchas más explicaciones para augurarle un futuro bastante prometedor en nuestro país.

EL MODELO A SEGUIR



PC


PC

Hace poco pudisteis leer en nuestro flash una breve noticia sobre un producto que Revell iba a lanzar en breve, y que consistía en unir dos hobbys en uno, combinando la informática con el modelismo. Pues bien, tan interesante idea ya está disponible en nuestro país, distribuido por Dro Soft. Es una colección de CD´s que, bajo el nombre genérico de «Build & Race» ofrece, en un sólo paquete, un modelo a escala de automóvil, junto a un CD-ROM. Éste contiene las instrucciones pertinentes para montar el coche, pintarlo, etc. realizadas en animaciones en resolución SVGA, además de un interesante juego de coches, que nos pondrá al volante del vehículo en cuestión que encontraremos para construir.

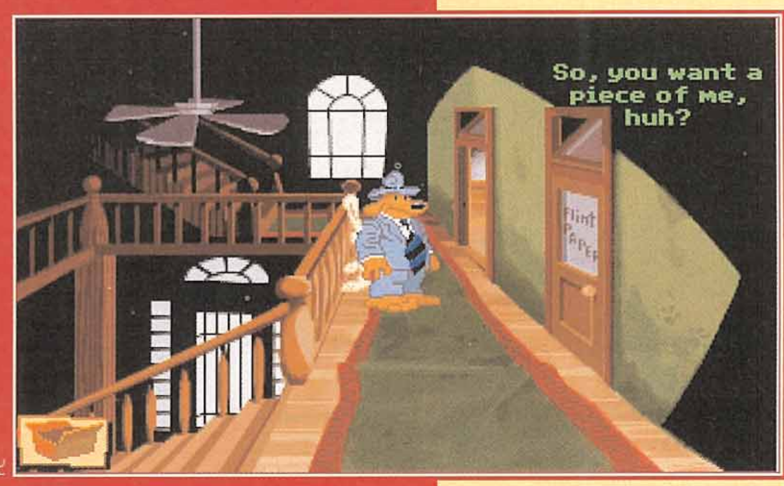
«Motor Stars» y «Backroad Racers» son los primeros productos disponibles de la colección. Dedicados a vehículos deportivos y clásicos de los sesenta y setenta, respectivamente, estamos seguros de que harán las delicias de todos los aficionados a las maquetas.

GANADORES DEL CONCURSO QuickShot



Aquí tenéis el joystick verdadero de los cuatro que os presentábamos en el concurso de Quickshot. Y, por supuesto, los nombres de los cincuenta acertantes.

Daniel Domingo Nájera	Sto. de la Calzada
Antonio Altafaj Laguardia	Zaragoza
Julian Nieto Andrés	Salamanca
Antonio Ros Marín	Elche
José A. Ávila Mollón	Palencia
José Pérez Aparicio	Burgos
Manuel Vera Jiménez	Málaga
Sergio González Fdez.	Avilés
Oriol Frago Badia	Alella
Juan M. Suárez Chico	Málaga
Marcos Bueno Arce	Avilés
Germán Glez. Altuna	Castro Urdiales
Ana Belén Morales	Lorca
José M. Enrique Mira	Valencia
Guillermo Granger	Sevilla
Mario Izquierdo Cano	Las Rozas
Félix David	Madrid
Javier García Jiménez	Madrid
Rafael Faura Carbó	Zaragoza
Iago Fidalgo Naveira	La Coruña
Luis F. Gimilio Barboza	Torremolinos
Santiago Pérez Suarez	Las Palmas
Francisco Juan Obrador	P. de Mallorca
Alfredo Valencia Glez.	San Juan
Pedro Ruiz Quirós	Valencia
Carlos R. Carretero	Ubeda
Mikel Ibáñez Susilla	Bilbao
Alberto Gálvez García	Barcelona
Manuel Nevado Pérez	Sta. Coloma
Marcos Ceada Ramos	Huelva
Javier Simón Sanromá	La Laguna
Felicidad Batle Ribas	Reus
David Rodríguez Naranjo	Dos Hermanas
Samuel Ramos Orihuela	Las Palmas
Carlos Cuevas Rdguez.	Puertollano
Raúl San Fco. Casañez	Madrid
David Espinosa Macías	Camas
Dana Castillo Pert	Rincón de la Victoria
Mariano Terrón García	Móstoles
Juan López Vellejo	Alcobendas
Jorge Marcial Camóñez	Sabadell
Carlos Cardenal Aguado	Toro
Carlos Celorrio Aguilera	Madrid
Jesús Pedrosa Vidal	Pontearenas
Sergio Pérez García	Lezo
Diego de Carlos Tejerina	Barañain
Sergio Romero Castillo	Madrid
Arturo Arenas Laguna	Zaragoza
Albano Fernández Andrés	Santander
Oscar Rodríguez López	Marbella

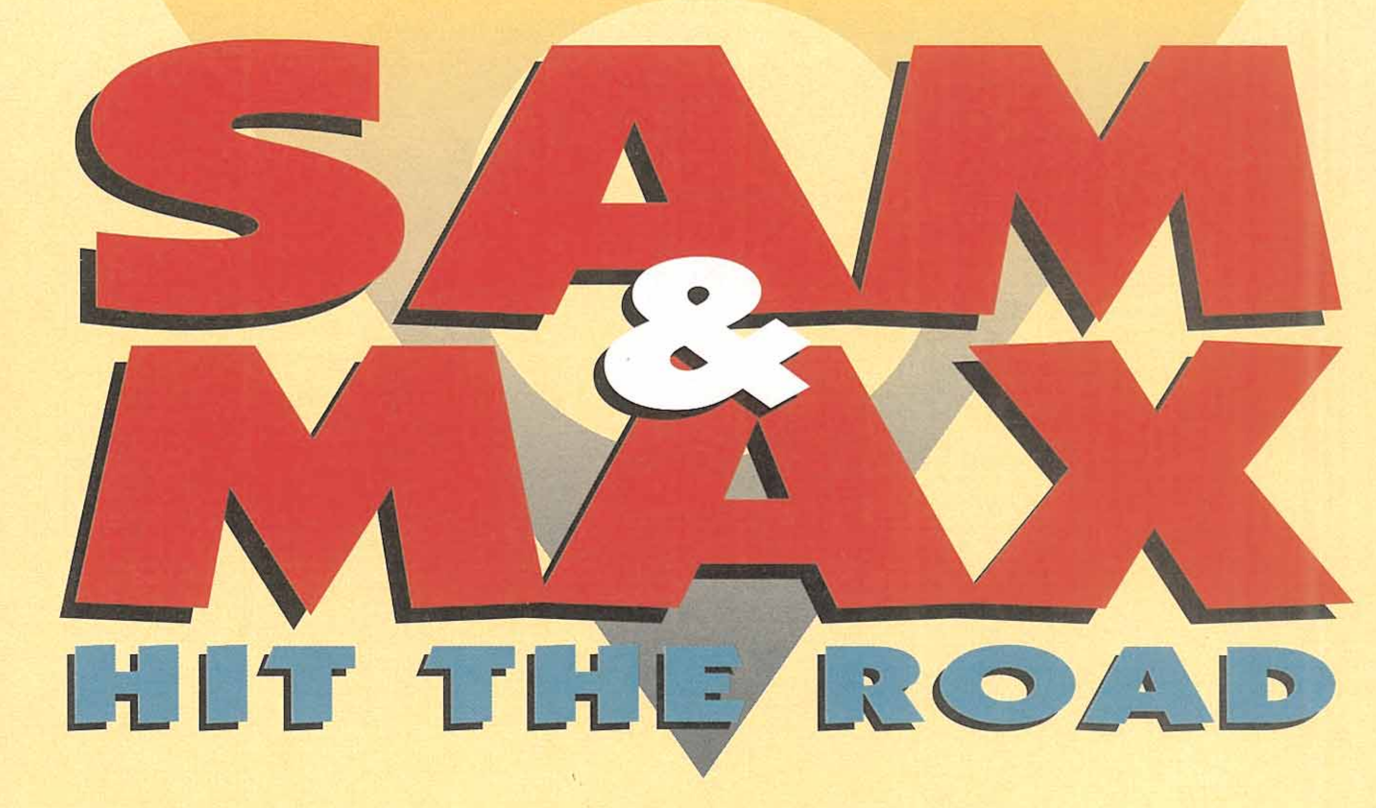


PC



PC

PC



SAM & MAX HIT THE ROAD

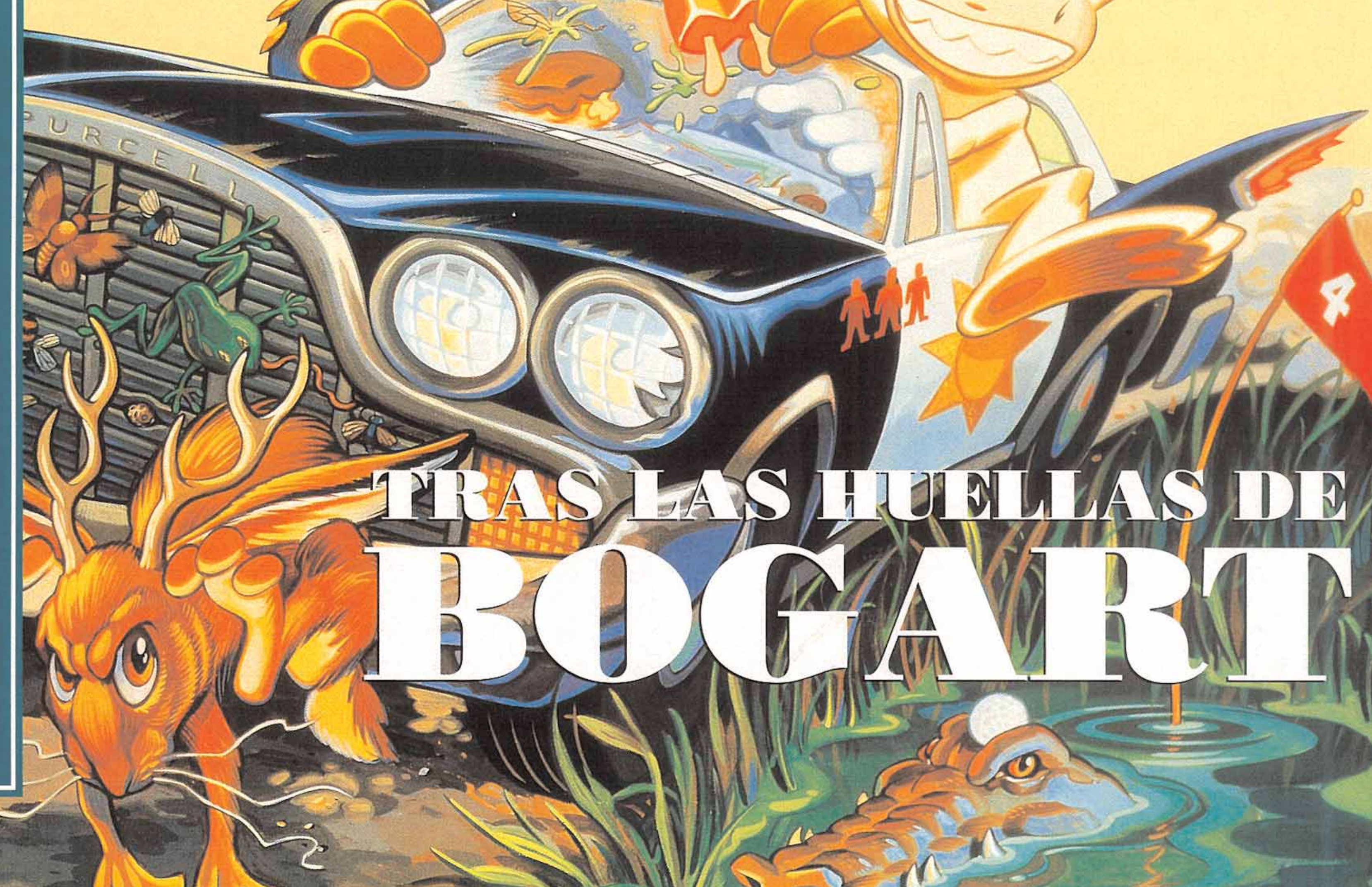
La maquinaria de LucasArts no se detiene ante nada. Todavía no hemos podido recuperarnos del impacto de «Rebel Assault» cuando ya estamos enfrascados en una nueva aventura gráfica. Esta vez no se trata de una secuela. No es la quinta aventura del Dr. Jones, ni hay tentáculos dispuestos a dominar el planeta... Es un viaje por el mundo del crimen de la mano de dos peculiares detectives privados: el perro Sam y el conejo Max.

- **LUCASARTS GAMES**
- En preparación: **PC**
- **AVENTURA GRÁFICA**

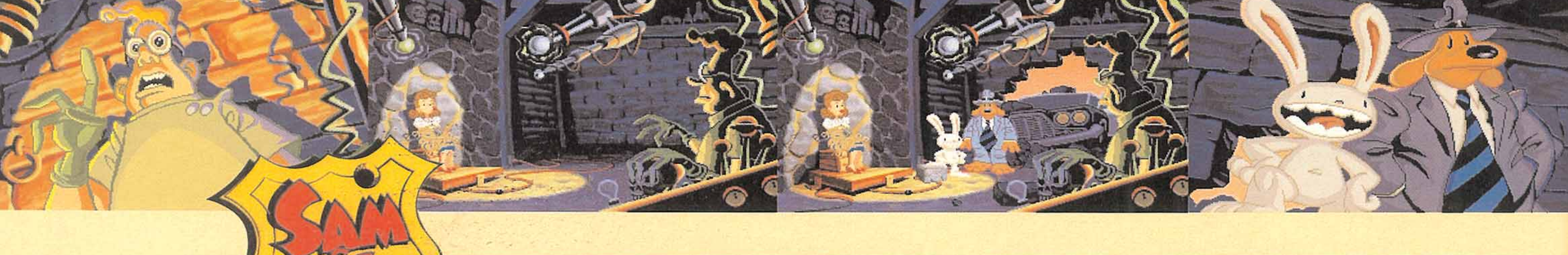
«Sam & Max Hit the road» es una aventura gráfica en la línea de las grandes superproducciones de Lucasarts. Con una diferencia esencial. Emplea un nuevo interfaz de usuario. Hasta ahora en todas las aventuras de la compañía podíamos ver en la parte inferior de la pantalla una ventana en la que se incluía un menú de acciones y de objetos. En «Sam & Max Hit the road» éste ha desaparecido. O más bien diríamos que se ha transformado. Se ha convertido en un cursor que cambia a cada pulsación del botón derecho del ratón o según lo movamos por encima de alguno de los innumerables objetos que hay en cada pantalla para mostrarnos las diferentes acciones a realizar. También ha cambiado el lugar en el que nuestros héroes almacenan los objetos que llevan encima. Una miserable caja de cartón, situada en la parte inferior izquierda de la pantalla, es la que guarda todo lo que Sam y Max recogen por el camino.

CINE NEGRO EN EL PC

La imagen de nuestros dos protagonistas parece entresacada de una oscura película en blanco y negro de los años cuarenta. Nos trae a la memoria nombres tan sugerentes como Tener o no tener, el Halcón Maltés, Laura o el Beso de la muerte, películas de esas en las que Bogart y Bacall se enfrasca- →



TRAS LAS HUELLAS DE BOGART



ban en algún caso irresoluble aparentemente.

Otra de las grandes sorpresas que nos depara «Sam and Max Hit the road» es que está tratado con un humor absolutamente caústico. Desde el principio os daréis cuenta. La escena en la que Max lanza una bomba desde la ventana de su oficina y hace explotar un autobús en el que espera "no hubiera nadie conocido" es sólo un ejemplo de lo que nos encontraremos en el resto de la aventura. Estamos seguros que los traductores de la versión española del juego se las van a ver y se las van a desear para trasladar el particular dialecto "slang" del perro Sam y del conejo Max a la hermosa lengua de Cervantes.

La misión de la pareja de detectives será localizar a dos de las principales atracciones de la feria local, desaparecidas misteriosamente. Todos los indicios apuntan en principio a que una criatura única en el mundo parece haber raptado a una de las chicas que se exhiben en la feria, esfumándose ambos como por arte de magia. La tarea les llevará a visitar los lugares más importantes de los Estados Unidos en una auténtica "road movie".

«Sam & Max Hit the road» cuenta también con algunas escenas arcade que por primera vez, si no nos falla la memoria, se incluyen con el único fin de hacernos pasar un buen rato en una aventura gráfica de Lucasarts. No os preocupéis los más puristas porque no influyen en la resolución del juego y están pensadas para que podamos relajar la tensión del apasionante "thriller" que nos espera.

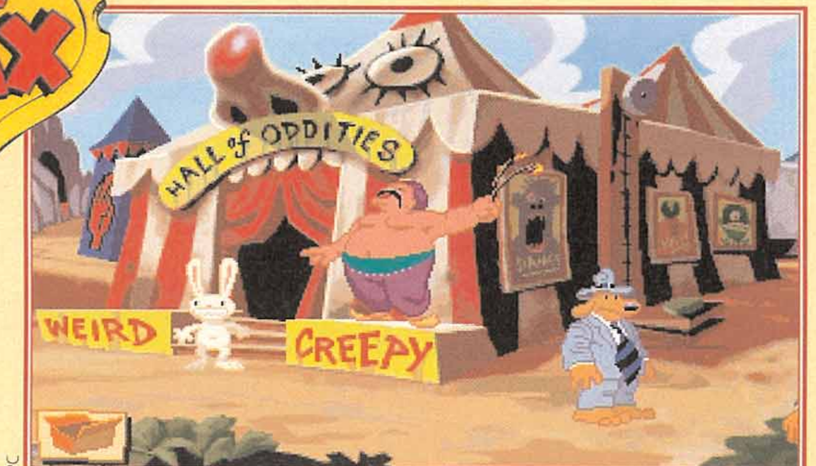
HISTORIAS DE DETECTIVES

Steve Purcell es el creador de Sam y Max. Sus aventuras se publican más allá del Atlántico en cómic con un éxito bastante importante. Purcell, guionista y dibujante, ha supervisado el trabajo de Sean Clark y Michael Stemmle, co-diseñadores del programa y ya veteranos entre las filas de Lucasarts. En su curriculum encontramos nombres tan importantes como «Indiana Jones and the fate of Atlantis», «The Secret of Monkey island» o «Loom». Aventuras que han marcado un hito en la historia de la poderosa compañía.

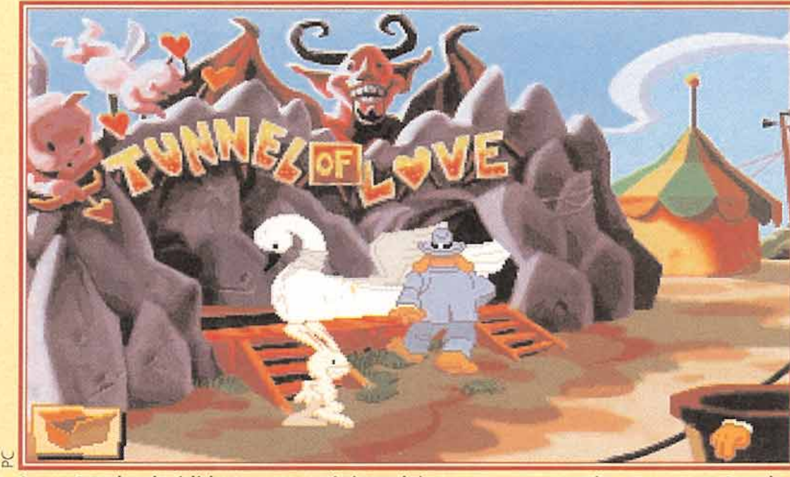
«Sam and Max Hit the road» posee unos gráficos heredados directamente de una de las últimas producciones de Lucasarts: «The day of the tentacle». Personajes de un tamaño muy superior a los habituales en las aventuras gráficas, humor tipo "cartoon", animaciones en mitad del juego... Todas estas características conforman un programa muy interesante a nivel visual.

El argumento, del que ya os hemos hablado, parece de antemano bastante atractivo, y si le añadimos, como anécdota, que nos permite deambular por todo Norteamérica la cosa promete.

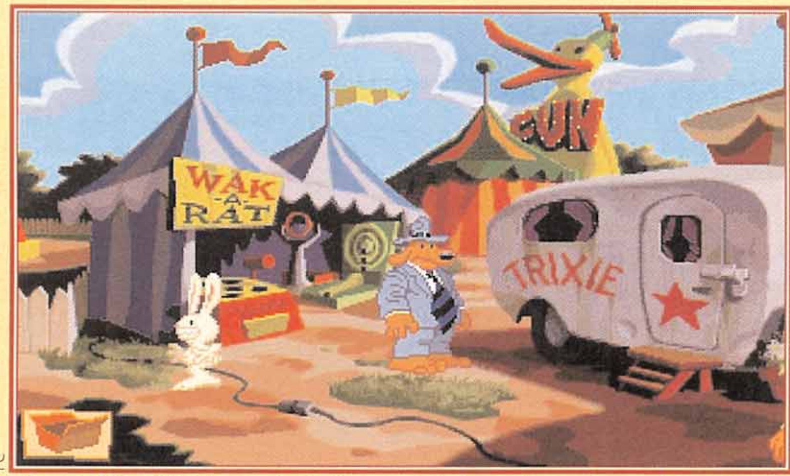
No podemos tampoco olvidar el humor que domina toda la aventura. Sam y Max se comportan como auténticos profesionales de Hollywood. Cada uno con su propia personalidad. El conejo Max, bromista y lanzado, dispuesto a tomar el pelo incluso a los gángsters más peligrosos. Sam, el contrapunto dramático de la pareja, caústico y amargado, está siempre resignado a recibir las humillaciones de su compañero. El resultado de esta combinación explosiva es la carcajada incondicional. Los guionistas del programa deben haberse quedado muchas noches



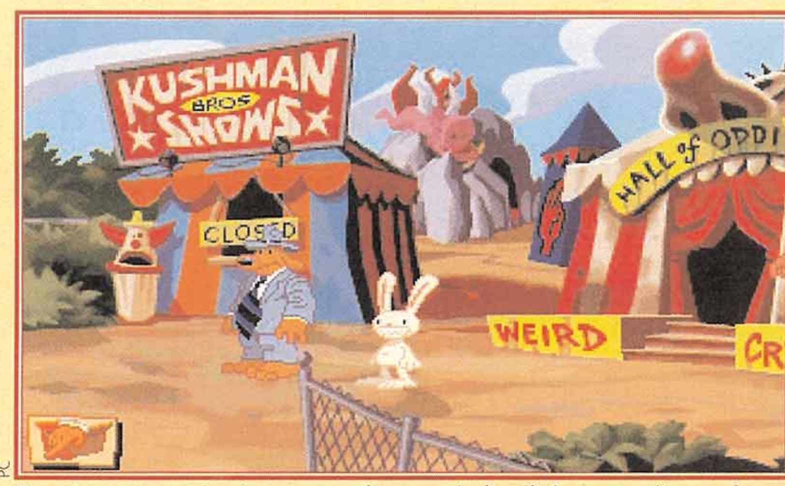
Una feria repleta de extrañas casetas es el lugar en el que nuestros dos amigos descubrirán cuál va a ser la misión que les va a tener en jaque durante mucho tiempo.



LucasArts ha decidido que sus próximos héroes sean un conejo y un perro. Los dos serán los encargados de resolver uno de los casos más difíciles de su vida.



«Sam and Max Hits the road» oculta en su interior un buen número de sub-juegos que muchas veces serán casi imposibles de descubrir en un primer vistazo.



En esta aventura vais a tener que andar con más de mil ojos para evitar que los reyes del crimen organizado acaben con los dos miembros de la "freelance police".

SAM, UN PERRO CON MALAS PULGAS

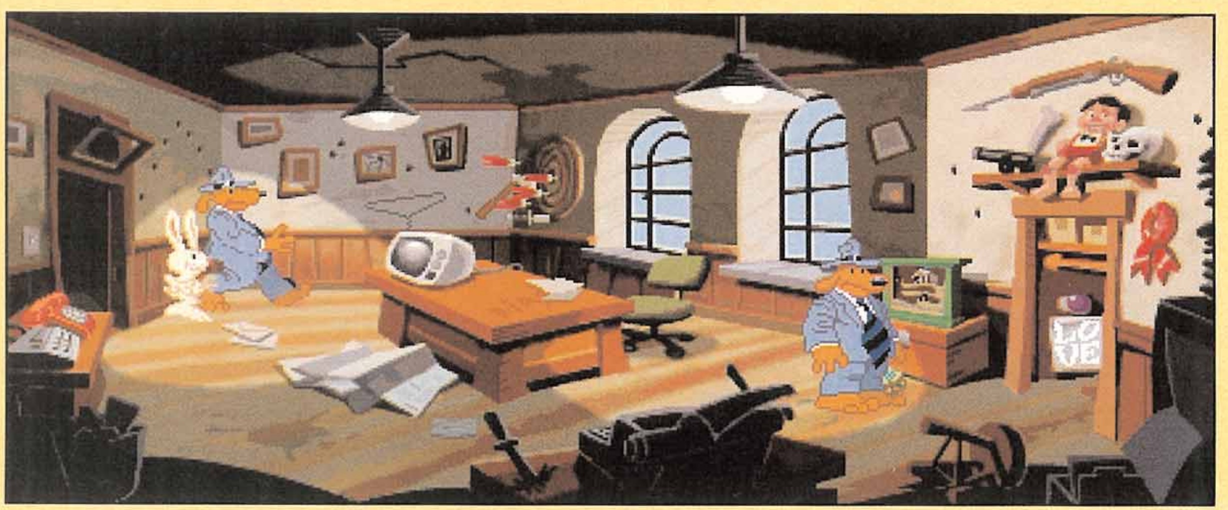


El "duro" de nuestra historia es Max. Un sabueso, en el pleno sentido de la palabra, que husmea en los peores casos detectivescos con resultados desastrosos. Su curriculum incluye un corto paso por la policía oficial hasta decidir crear su propia agencia. Es fiel, como buen perro, pero no demasiado inteligente. Algo lento de reflejos es el cerebro de la "Freelance Police" como nuestros dos amigos se denominan. Podríamos traducir este término como "policía por libre" y define perfectamente las misiones que Sam and Max se van a encontrar en su andadura. Casos en los que las fuerzas habituales de protección ciudadana no pueden intervenir.

MAX, UN CONEJO SIN SUERTE

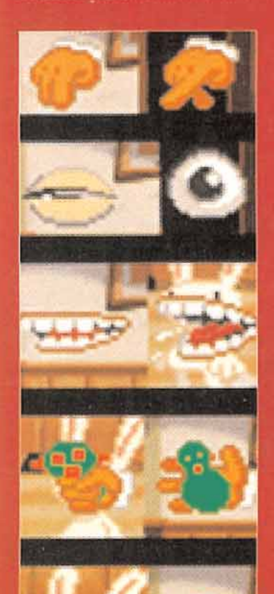


Max, al contrario de Sam, es tremendamente intuitivo. Actúa siguiendo sus instintos y lo hace casi siempre de forma violenta. Es el "poli" que actúa de malo en los interrogatorios. Amante de la violencia, cumple los requisitos básicos para estar a cualquier lado de la ley. Pero en este caso nuestro amigo Max ha aprendido a desenvolverse en el bando de la justicia. Aunque tampoco le creáis un héroe, las chicas, el dinero fácil y los buenos coches son capaces de hacerle dudar en su afán de ayudar a quien lo necesita. Si alguno de vosotros tenéis dudas sobre lo que es capaz de hacer este peculiar conejo no tenéis más que comprobar la forma en la que hace que el mensajero del comisario entregue la nota de la misión a nuestros amigos.





UN MENÚ MUY PARTICULAR



Pocos cambios ha sufrido el SCUMM desde la primera aventura de LucasArts. Pero todo evoluciona, y el sistema ideado por la compañía para que podamos desenvolvernos en el mundo informático de Indiana Jones o de Monkey Island ha sufrido en «Sam and Max Hit the Road» importantes cambios.

Los aficionados a las aventuras gráficas notarán un cierto ambiente Sierra On Line en esta nuevo programa. Y no se puede negar que la idea de cambiar de opción pulsando el botón del ratón se debe a los padres del Rey Graham. Pero LucasArts no se ha limitado a copiar sin más, seguro que los derechos de copyright tampoco se lo hubieran permitido, los iconos que aparecen en pantalla están en este juego completamente animados y cambian su aspecto dependiendo del lugar por el que pasen.

Si recordáis las aventuras anteriores de LucasArts también os acordaréis de que en el menú inferior de la imagen se "iluminaba" la acción a realizar cuando el cursor se aproximaba a un objeto. Ahora, si, por ejemplo, señalamos una puerta, el puntero marcará unos dedos moviéndose con rapidez para indicarnos que allí existe una salida.

¿Qué sistema era más sencillo de comprender? A primera vista parece que el antiguo SCUMM era más intuitivo, pero cuando llevas un par de horas jugando te das cuenta de que ahora resulta mucho más simple realizar acciones complejas. Conclusión: que el cambio ha merecido la pena. Y si no nos creéis, tiempo al tiempo.

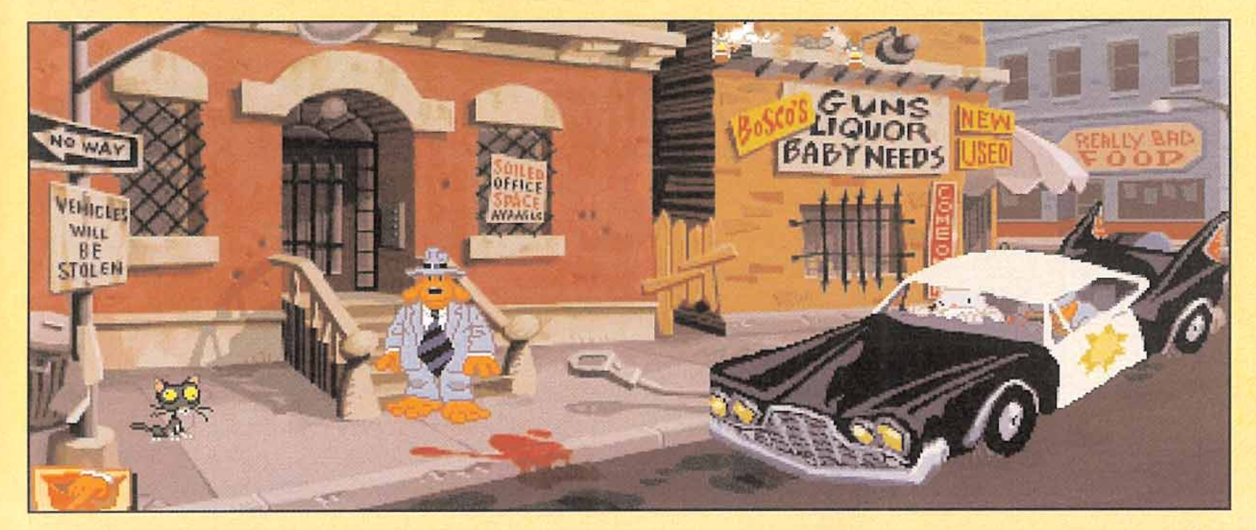
sin dormir para lograr una aventura tan perfectamente estructurada y con unos personajes tan exageradamente realista. Los secundarios, los llamaremos así porque «Sam and Max Hit the road» se puede considerar una película interactiva, también poseen una personalidad propia bastante lograda.

HUMOR SÍ, PERO NEGRO

Suponemos que tras leer estas líneas ya tendréis una breve semblanza de lo que va a ser el nuevo programa de Lucasarts. Un juego casi cinematográfico del que estamos seguros tendrá continuación y si aún no han pensado en ello desde aquí les animamos a que lo hagan. ¿O es que acaso piensan que vamos a quedarnos satisfechos únicamente con esta aventura? No nos conocen lo suficiente.

Con «Sam and Max Hit the road» os auguramos grandes dósis de diversión y un excelente comienzo de año. Un perro y un conejo están dispuestos a instalarse en nuestros ordenadores durante largo tiempo. «Sam & Max Hit the road» será el juego que consagrará a dos nuevos héroes del papel en versión informática. Lucasarts ha dado una nueva muestra de que es la mejor compañía de software de entretenimiento. ¿Con qué nos sorprenderán la próxima vez?

J.G.V.



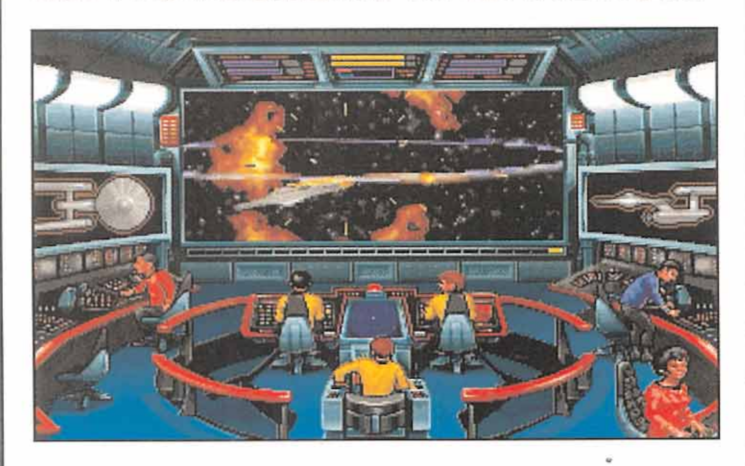


La misión continúa

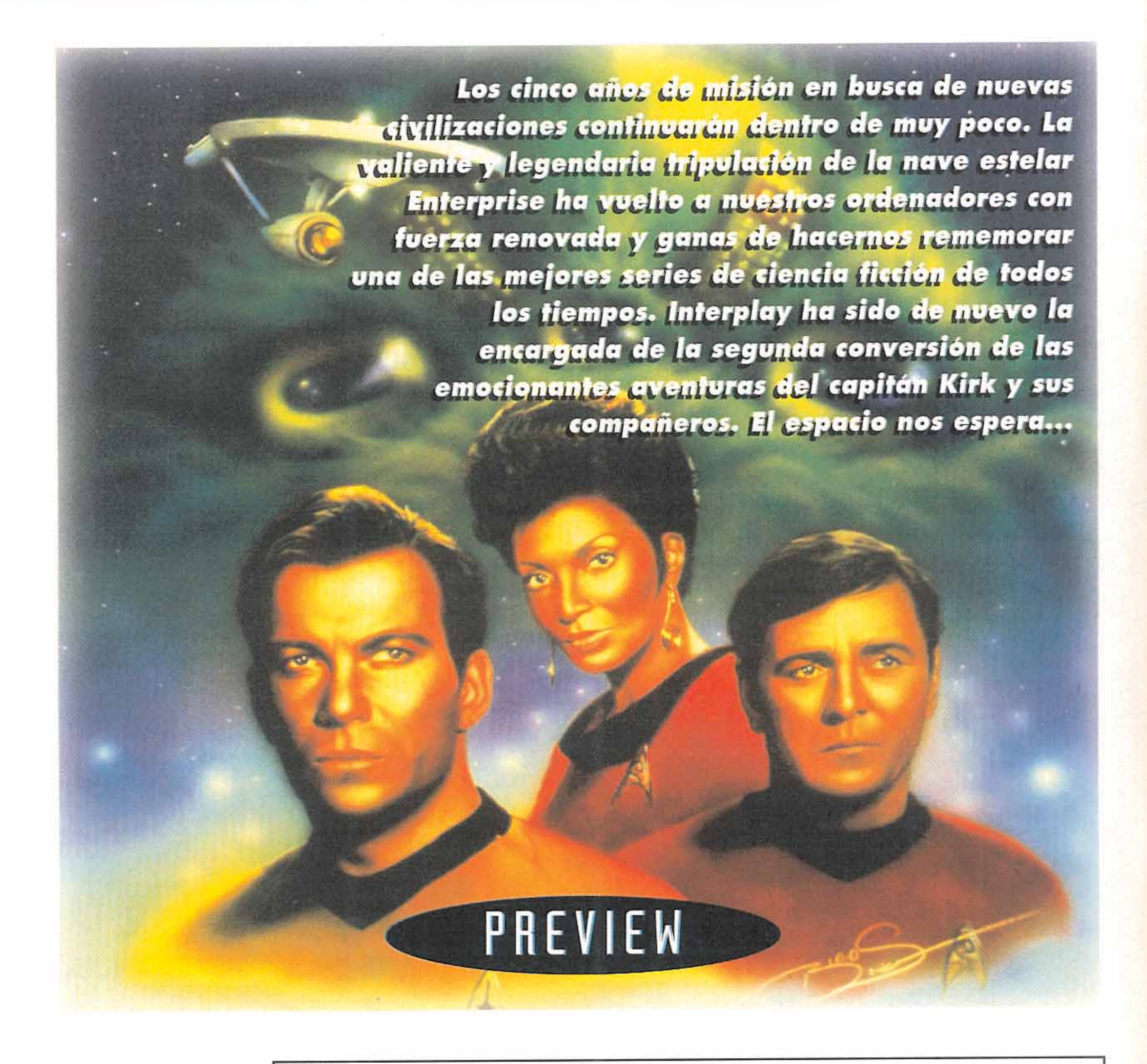
STAR TREK

JUDGMENT RITES

LOS PROTAGONISTAS DE LA AVENTURA



Siete son los principales protagonistas de «Star Trek». El más importante, cómo no, es el capitán del Enterprise. Su nombre es James T. Kirk y es el encargado de dar las órdenes en la nave. Es él quien decide las acciones a tomar durante la aventura y cuando es el momento adecuado para el teletransporte. El primer oficial es Mr. Spock. Un curioso personaje procedente del planeta Vulcano poseedor de una mente exenta de sentimientos y con un funcionamiento tremendamente lógico. Conocedor de todo tipo de tecnologías es básicamente el encargado de manejar todas las computadoras y similares que nuestros amigos encuentren en su deambular. También será quien se enfrente más a menudo al Dr. McCoy, el oficial médico, encargado de velar por la salud de la tripulación y enemigo cordial del vulcaniano. La teniente Uhura, de raza negra y raíces africanas, es quien controla las comunicaciones del Enterprise tanto con la flota estelar como con las naves con las que se cruce. Chejov está a cargo del armamento, phasers de alta potencia y torpedos de fotones, además de fijar el rumbo hacia el que los poderosos motores de plasma llevarán al buque insignia de la Federación. Sulu, de ascendencia oriental, se ocupa de los escudos que protegen la nave y de seleccionar la potencia que se empleará en los viajes. Y, por último, el Sr. Scott, Scotty para los amigos, es el oficial que se encarga de reparar los sistemas del Enterprise.



INTERPLAY
En preparación: **PC**
AVENTURA GRÁFICA



«Star Trek: Judgmente Rites». Un nombre sugerente para algo más de quince megabytes de datos que encierran toda una galaxia de buena ficción científica.

«Star Trek: La Conquista del espacio» en su primera traducción al español, es la serie que más veces se ha repuesto en la televisión americana. Aún hoy se puede ver coexistiendo con sus dos secuelas, «Star Trek: The Next Generation» y «Star Trek: Deep Space Nine». En nuestro país nunca despertó tantas pasiones como en Estados Unidos o Inglaterra pero somos bastantes los que no nos perdemos un episodio a pesar de haberlo visto ya infinidad de veces. Y todos los "trekkies" esperábamos con impaciencia la aparición de esta programa desde que supimos que Interplay estaba trabajando en ella.

EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA

Seguro que la mayor parte de los que estáis leyendo estas líneas conocéis el directo antecesor de este programa. «Star Trek: The 25th Anniversary» fue una aventura gráfica de gran calidad y elevada dificultad. Su continuación sigue en la misma línea. «Judgment Rites» está estructurado como si fuera una colección de nuevas misiones pero capaces de funcionar independientemente. No hace falta haber visto «25th Anniversary» para jugar con la aventura que ahora nos ocupa, aunque en su mismo comienzo se hace una clara referencia al final de la primera parte.

«Star Trek: Judgment Rites» está estructurado en episodios sueltos. Es como si viéramos diferentes capítulos de la serie. Cada uno de estos episodios lleva un nombre y comienza con la tripulación del

BREVE DICCIONARIO PARA FUTUROS TREKKIES

Federación Unida de Planetas: Organización intergaláctica encargada de velar por el orden y la armonía de todas las razas del universo. Su norma básica es la no intervención en planetas que no pertenezcan a la Federación. Posee una flota estelar cuya nave insignia es el Enterprise.

Klingon: Raza humanoide belicosa que ha jurado odio eterno a la Federación. Más te vale no encontrar una de sus naves si no estás armado.

Elasi: Piratas espaciales, capaces de todo con tal de hacer un negocio. Patrullan las zonas más lejanas del espacio esperando que una presa caiga en sus garras.

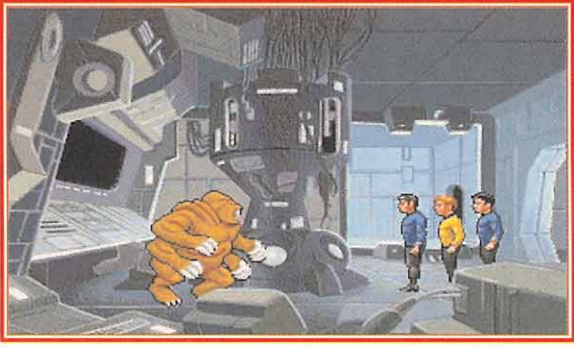
Romulanos: Raza similar a los Vulcanos pero con unos instintos asesinos profundamente desarrollados. Son bastante más peligrosos que los Klingons debido a su mayor nivel tecnológico.

Fáser: Arma de mano reglamentaria de la Federación capaz tanto de aturdir como de matar.

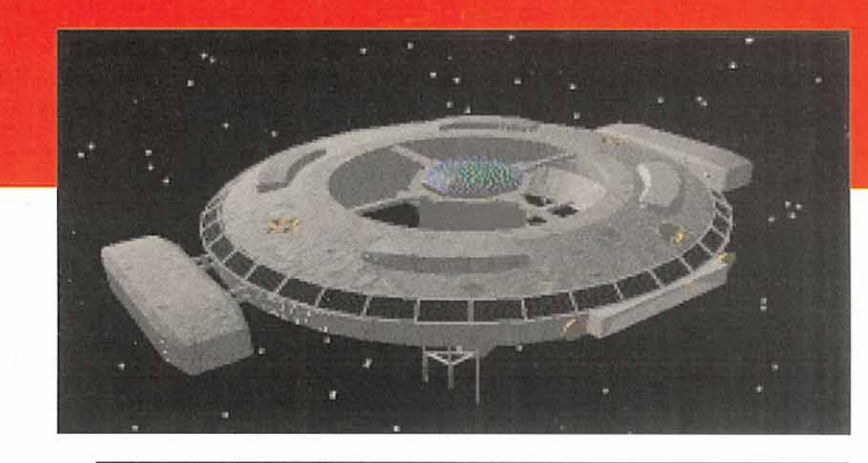
Tricorder: Aparato de examen capaz de descubrir alteraciones tanto en elementos inanimados como en seres vivos. Existen diversos modelos de tricorders dependiendo del uso que se le quiera dar. Spock y McCoy portan sendos Tricorders.

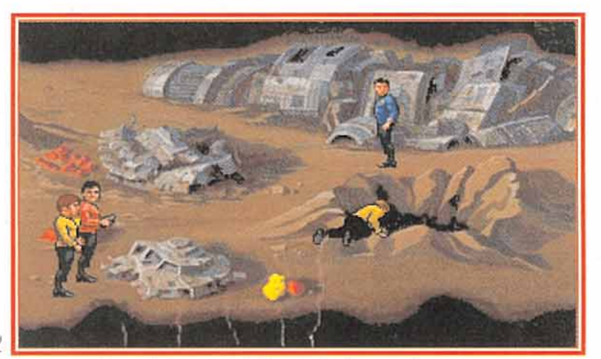


La teniente Uhura bajará junto a nuestros amigos a la superficie de un planeta en el que hay graves problemas.

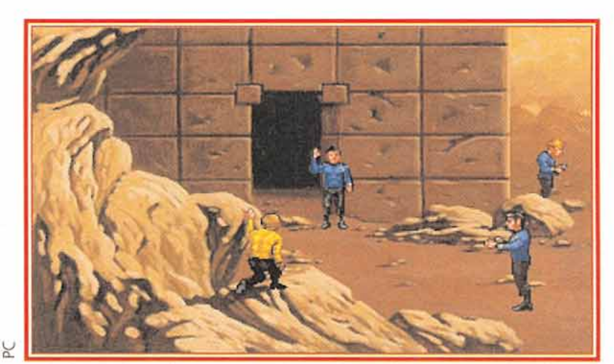


En todos tus viajes por la galaxia podrás hacer nuevos amigos. Algunos tendrán, como este, bastante mal genio.





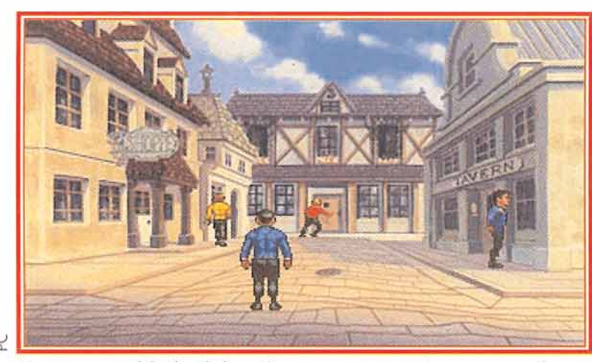
«Star Trek: Judgment of Rites» incluye ocho nuevas y apasionantes misiones para los tripulantes del Enterprise.



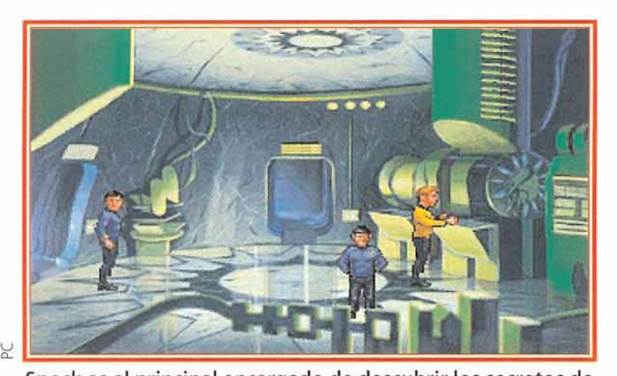
Spock, Kirk y McCoy serán los principales encargados de velar por la seguridad de la Federación Unida de Planetas.



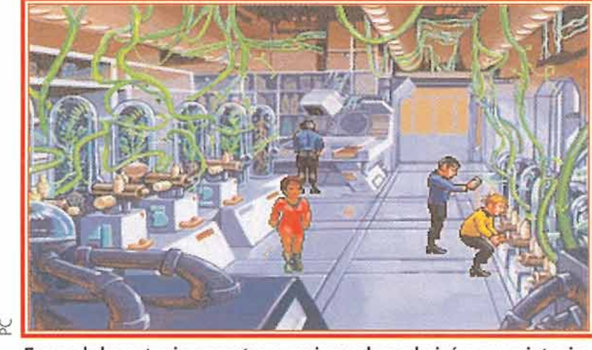
En el juego descubriréis que no todas las razas alienígenas son amistosas. En muchos casos ni siquiera amables.



Hasta un poblado del antiguo oeste americano es un buen lugar para que transcurra una historia de ciencia ficción.



Spock es el principal encargado de descubrir los secretos de la tecnología procedente de otras lejanas civilizaciones.



En un laboratorio nuestros amigos descubrirán un misterioso secreto que tiene bien guardado el malo de turno.

EL MERCHANDISING DE «STAR TREK»

Si nos quejamos de la abundancia de merchandising, que es lo mismo que decir cachivaches variados en los que se coloca a diestro y siniestro el logo de la última peli de moda, es que no hemos visitado ninguna de las tiendas que proliferan tanto en los Estados Unidos como en Inglaterra dedicadas casi con absoluta exclusividad a «Star Trek».

En ellas podemos encontrar desde insignias de la Federación, los transmisores que todos hemos visto con los que los tripulantes del Enterprise se comunican entre sí, hasta planos completos detallando todos y cada uno de los rincones de la nave, pasando por libros escritos por William Shatner, el actor que ha encarnado durante casi treinta años al capitán Kirk, o CDs con canciones compuestas e interpretadas por Leonard Nimoy, el mundialmente famoso Sr. Spock. Incluso en los últimos tiempos se ha puesto muy de moda en hablar en Klingon, la raza que en la serie resulta la eterna enemiga de la Federación. Hay diccionarios de Klingon, como el que podéis ver en la imagen, e incluso hemos oído que existen clubs exclusivos en los que sólo se habla en esta imaginaria lengua. Los "trekkies", los fans de «Star Trek», son capaces de todo con tal de obtener un objeto insólito perteneciente al rodaje de la legendaria serie o a alguno de sus protagonistas. Este fenómeno social, porque ya se trata de eso, tiene un inmenso número de seguidores en los países de habla inglesa. En España son pocos los "trekkies" puros aunque nos consta que existe el correspondiente club. Del que lamentablemente desconocemos la dirección, ni tan siquiera podemos daros un número de teléfono. En resumidas cuentas que si todavía no estás "enganchados" al fenómeno «Star Trek» es que no estás dentro de esta galaxia. O por lo menos eso es lo que los "trekkies" dicen.

Enterprise en el puente de mando. De ahí en adelante la misión es nuestra. Los personajes de esta segunda parte son los mismos que aparecieron en «25th Anniversary». Tendremos bajo nuestras órdenes a Scotty, Sulu, Chejov, Uhura y, como no, a Kirk, Spock y McCoy. Todo el juego se maneja con ratón. Una pulsación hace aparecer los menús y sucesivos toques en ellos despliegan las opciones disponibles. Es posible recoger objetos y emplearlos con cualquier personaje aunque si no es una herramienta que sepan usar es posible que se resistan a nuestros deseos. Por ejemplo, recordad siempre y en todo momento que McCoy es médico y Spock oficial científico. Ni el primero sabe manejar un ordenador ni el segundo sabe nada sobre drogas. Ya habréis adivinado que una vez más serán Kirk, Spock y McCoy los encargados de transportarse a los diferentes escenarios para deshacer los correspondientes entuertos. Aunque hay novedades, ¡jooooh!, exclaman los "trekkies", nuestra amiga Uhura, sin que sirva de precedente, y no nos tildéis de machistas, tendrá una parte importante en alguna misión.

DIFERENCIAS NOTABLES

A pesar de que el aspecto gráfico y el manejo de «Star Trek: Judgment Rites» es igual al de la primera parte, existen bastantes diferencias entre los dos programas a nivel técnico. Parece que se ha superado el problema de «25th anniversary» que hacía que muchas veces el disco duro se dedicara a trabajar para cargar una animación mientras nuestros enemigos usaban sus fásers contra cualquiera de nuestros amigos. Lo que solía resultar fatal para el tripulante del Enterprise. Ahora esos momentos de falta de control parecen haber desaparecido. Al menos en lo que hemos podido ver del juego. Se han utilizado muchas más animaciones para ilustrar la aventura. Naves que explotan, llegadas a los planetas y estaciones espaciales además de un largo etcétera de buenos gráficos. También el sonido ha mejorado, incluyendo digitalizaciones con las voces de nuestros personajes y de sus enemigos. Ahora también se ha añadido la posibilidad de escoger el grado de dificultad del juego. Existen tres niveles, que coinciden con grados militares de la Federación Unida de Planetas, que harán que «Judgment Rites» modifique su complejidad de acuerdo con nuestra destreza. De este modo podréis comprobar vuestra habilidad en el combate nave contra nave.

«Star Trek: Judgment Rites» está estructurado en episodios independientes, como si viéramos diferentes capítulos de la serie. Cada uno lleva un nombre y comienza con la tripulación en el puente de mando.

EN PROCESO DE TRADUCCIÓN

La versión de «Star Trek: Judgment Rites» que hemos tenido en nuestra manos para poder escribir esta preview estaba prácticamente terminada y completamente en el idioma natal de Shakespeare. Ni que decir tiene que se está trabajando en los textos que aparecerán en castellano en la versión definitiva que está previsto se publique en primavera.

Gene Roddenberry, el recientemente fallecido padre de la serie de TV, nunca habría imaginado que sus personajes serían queridos y admirados por medio mundo. Y, seguro que cuando el hombre se extienda por la galaxia, «Star Trek» seguirá siendo la serie favorita de los colonos espaciales. Los más "trekkies" estamos convencidos de ello. Mientras esperamos ese glorioso momento, no tendremos más remedio que encender nuestros ordenadores y viajar por el espacio con la tripulación del Enterprise, hacia un lugar en el que el hombre no ha estado jamás..., hacia la última frontera.

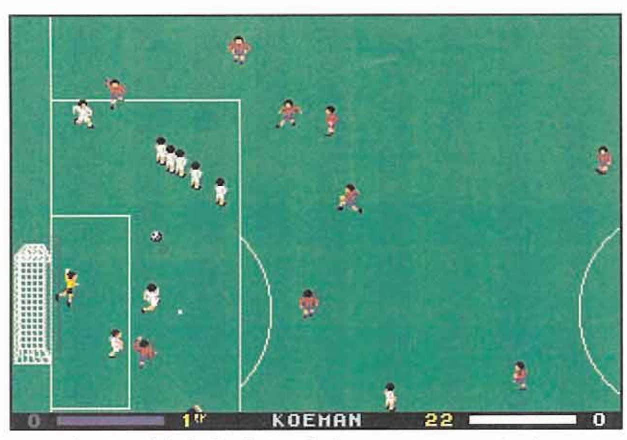
J.G.V.

La Liga más competi

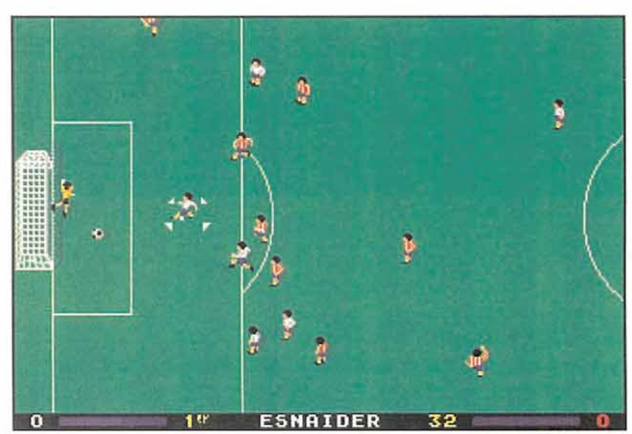
El mejor juego de simulación



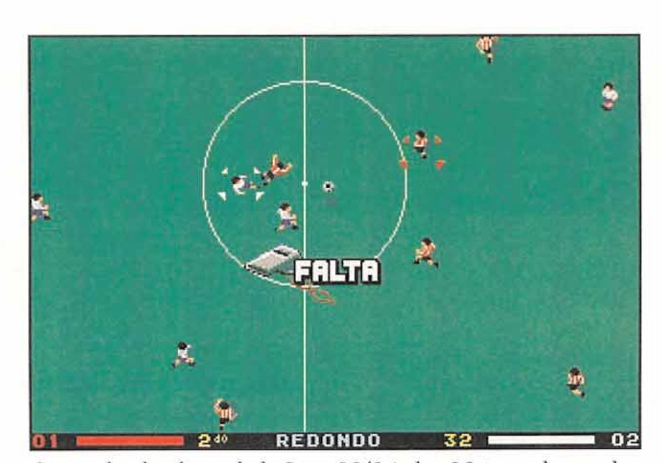
Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



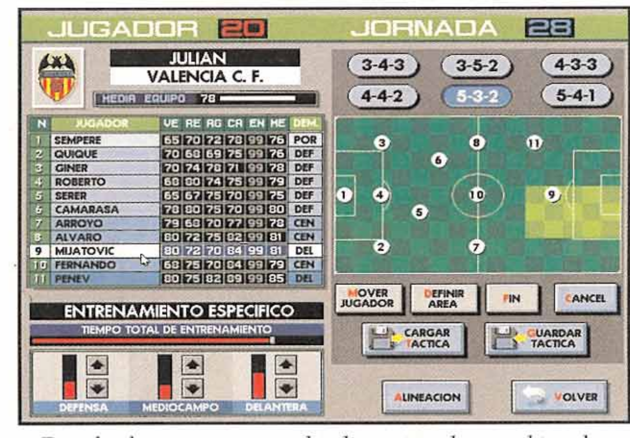
Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc...



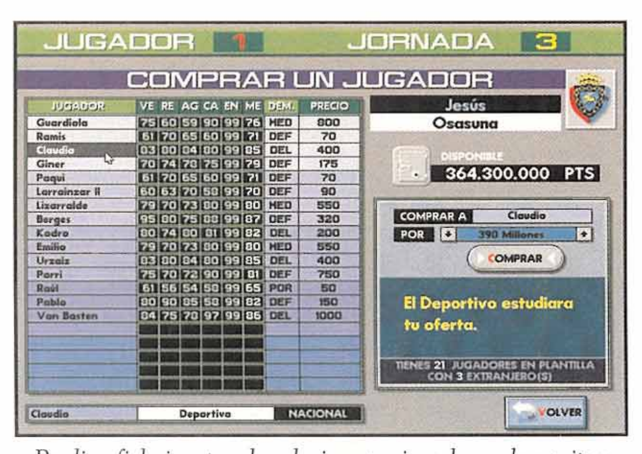
Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA



Con los com
de MICHAEL R

PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO



El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN





Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...

PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de



«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia». Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes». Calificación: Excelente 5 sobre 5
★★★★★

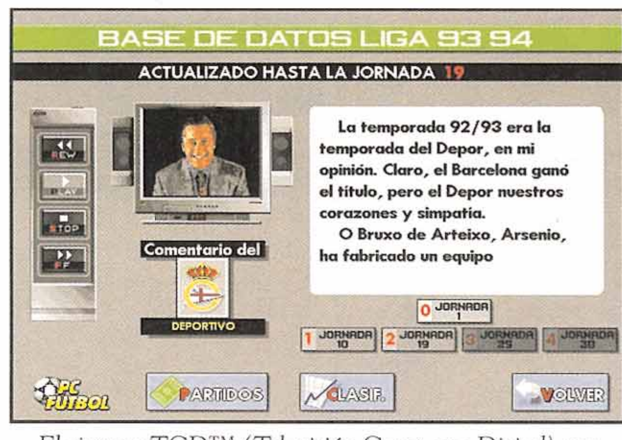
da se decide en tu PC



La Liga al completo



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.

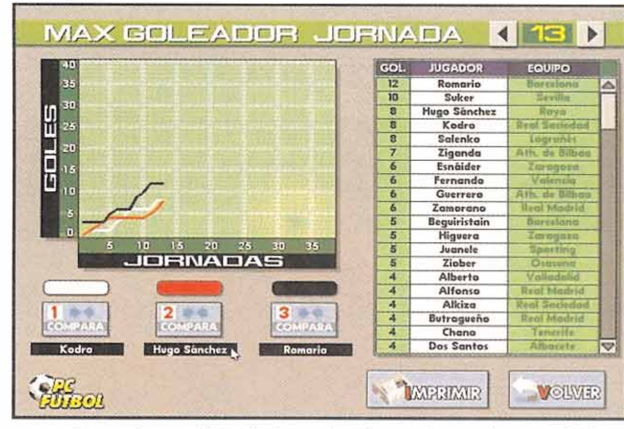
Actualizaciones



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,…



…más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38…



…el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

la prensa especializada:

pcmanía

«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil…». Calificación: 84 sobre 100

AGOTADA 1ª EDICIÓN

2ª EDICIÓN a la venta en tu kiosco y en las mejores tiendas de informática por sólo

2.500 ptas.

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **PCFUTBOL Por sólo 2.500.- pts.**
❑ **PCFUTBOL + PCBASKET Por sólo 3.995.- pts.**
❑ **PCBASKET Por sólo 1.995.- pts.**
❑ **Los 4 discos de Actualización Por sólo 1.995.- pts.**

MICROMANÍA

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad..............................Codigo postal...................
Provincia..............................Teléfono(.......)...................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI...........................

Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ American express
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST, S.L.

Tarjeta de crédito número.......................................
Nombre del titular.......................................
....
Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

La Infografía en el

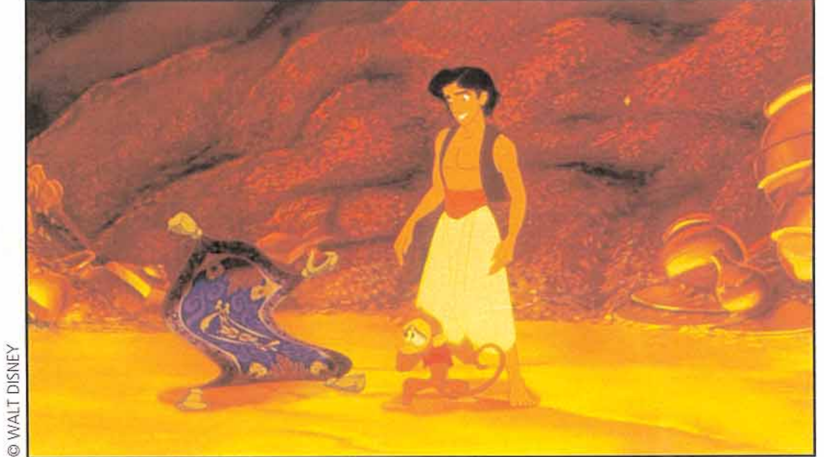


SEGURO QUE TODOS VOSOTROS RECORDARÉIS PELÍCULAS COMO «LA BELLA Y LA BESTIA», «FERNGULLY» O, LA MÁS RECIENTE, «ALADDÍN». EN ÉSTAS Y OTRAS HEMOS PODIDO CONTEMPLAR CÓMO LOS EFECTOS, LOS PERSONAJES O LOS MOVIMIENTOS GENERADOS MEDIANTE ORDENADOR COMENZABAN A SER MÁS Y MÁS UTILIZADOS, LA MAYORÍA DE LAS VECES CON RESULTADOS ASOMBROSOS. PARA QUE CONOZCÁIS MÁS DE CERCA SUS SECRETOS, HEMOS HECHO UN SELECCIÓN DE LAS MÁS CONOCIDAS.



La primera aparición en escena de éstas nuevas herramientas se remonta a un "lejano" 1986 y supuso un importante punto de inflexión en la realización y puesta en escena de los dibujos animados. La primera película que utilizó la infografía fue «Basil, el ratón detective» a la cual siguieron otras como «Oliver y compañía», «Roger Rabbit», «La Sirenita», «Los Rescatadores en Cangurolandia», etc. Estos primeros intentos consistían, casi siempre, en animación de objetos, máquinas o mobiliario de los decorados: relojes, coches, etc., pero sirvieron para sentar la base de proyectos más ambiciosos y de efectos más espectaculares.

Hay que dejar claro que en el año 86, en España por ejemplo ni siquiera había un conocimiento generalizado sobre la imagen sintética. Posteriormente con el lanzamiento del clásico de «La bella y la Bestia» pudimos comprobar cómo la infografía comenzaba a dar sus primeros pasos triunfales en el terreno del dibujo animado.



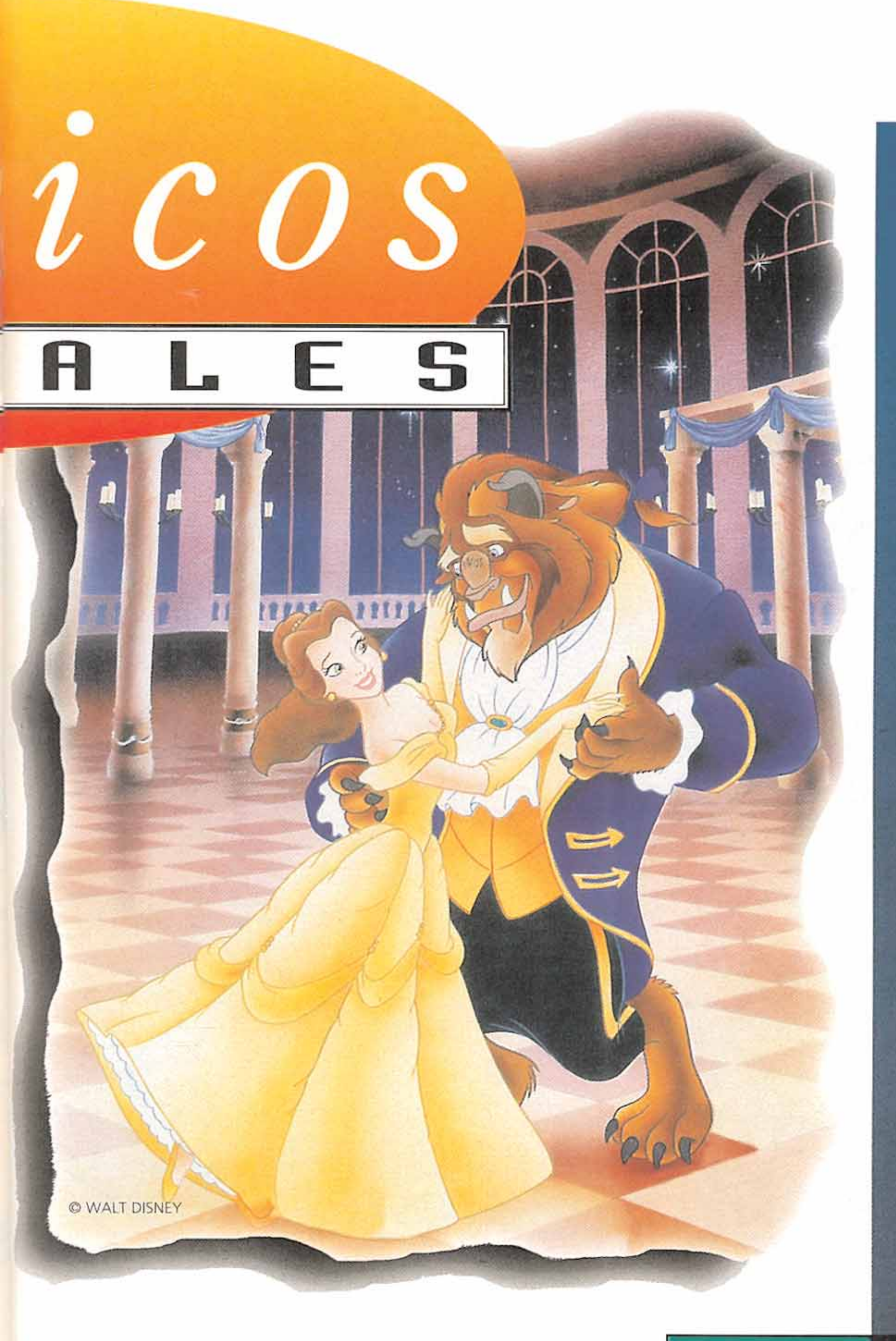
Para la investigación, desarrollo y posterior aplicación práctica de esta nueva forma de hacer imágenes, Disney creó un nuevo departamento: el CGI, Computer Generated Imagery, con su sede en California. Aunque originalmente sólo se componía de un par de personas, pronto comenzaron a trabajar en él profesionales de sectores variados de la industria audiovisual, y así en su grado actual, acoge a unas 14 personas en continuo crecimiento, entre animadores, infografistas e informáticos. El equipo utilizado abarca una gran cantidad de medios distintos, aunque es clara la presencia de las estaciones de Silicon Graphics, alimentadas con software de los principales fabricantes mundiales, tales como Pixar,Wavefront o Alias.

«LA BELLA Y LA BESTIA»

Esta película hacía el filme número treinta de animación realizado por la experimentada compañía americana. En ésta ocasión, para seguir la tradición, tomaba forma en la gran pantalla un cuento clásico y popular, con raíces tan antiguas que se pierden en la mitología griega. En su realización colaboraron cerca de 600 animadores, dibujantes y técnicos,se crearon 1300 fondos de decorados y se hicieron más de un millón de dibujos, lo que da una idea de la cantidad de trabajo y personal necesario para su creación.

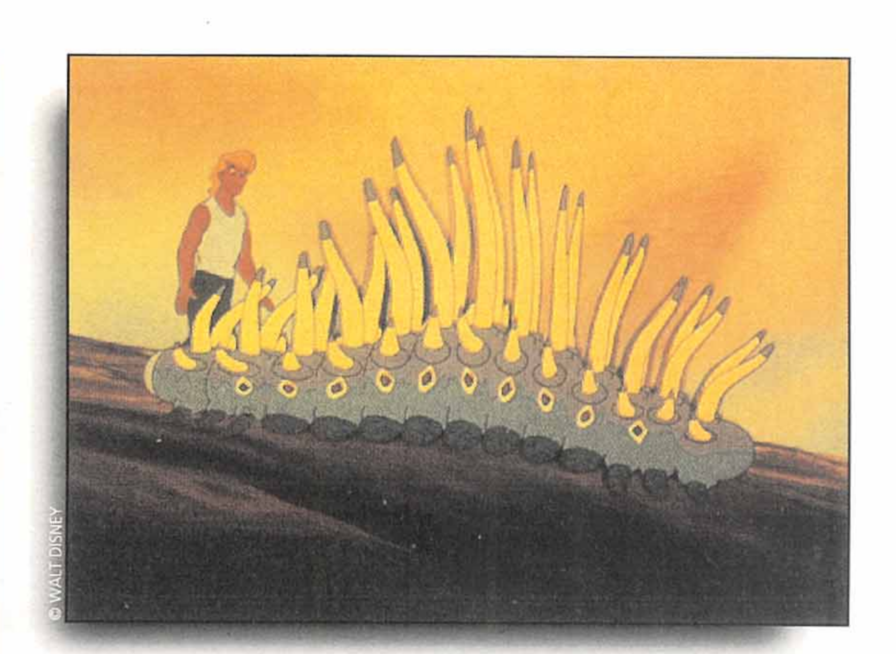
Cuando vimos por primera vez en la gran pantalla «La bella y la bestia», muchos nos quedamos gratamente impresionados con la escena del salón de baile, la cual está integramente generada y animada mediante ordenador. Por vez primera se introducían personajes bidimensionales animados con técnicas tradicionales sobre unos decorados tridimensionales sintéticos. El productor,

Cine de Animación



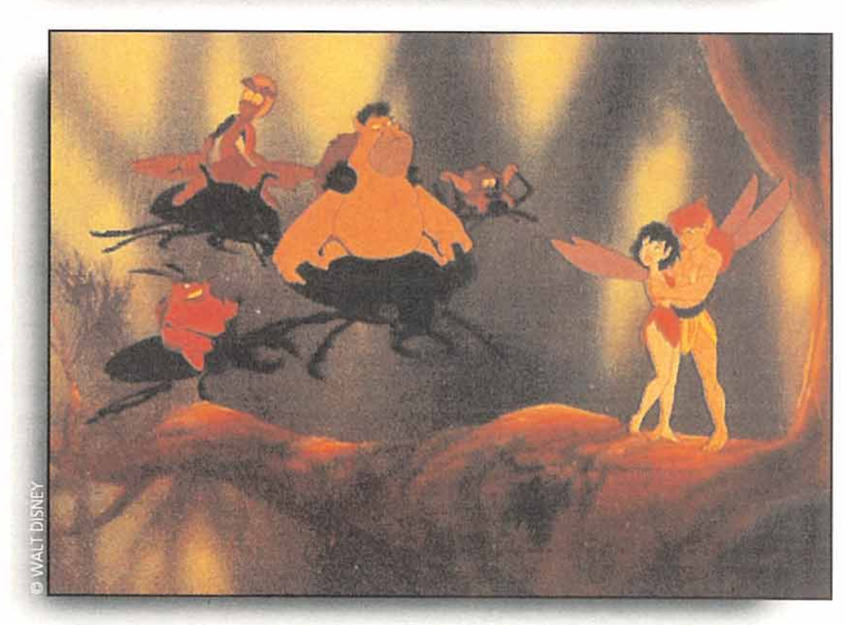
© WALT DISNEY

Las sinuosas evoluciones de la alfombra mágica de «Aladdín» nacen de complejos algoritmos de deformaciones y rutinas de movimiento.



© WALT DISNEY

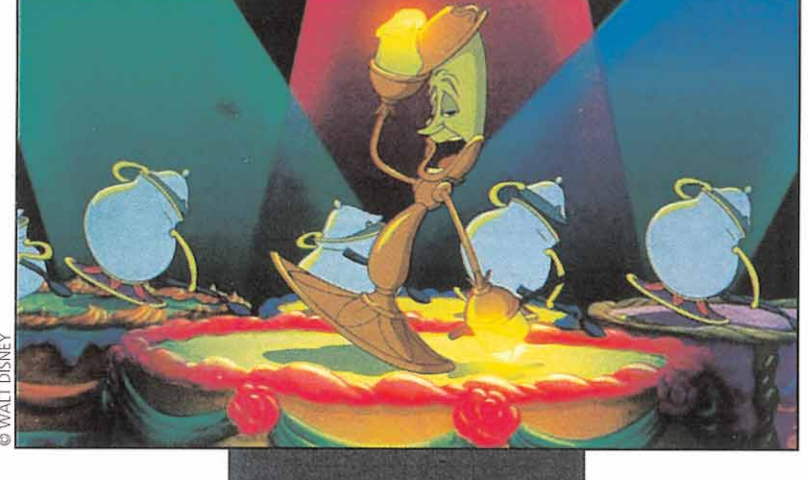
La escena del baile en «La bella y la bestia» fue integramente generada y animada por ordenador.



© WALT DISNEY

Don Hahn, consideró necesaria la utilización de la infografía para ésta toma, ya que era necesario recrear un perfecto movimiento de cámara de 360 grados, que volara sobre los actores y diera amplitud y elegancia al conjunto. Con las técnicas tradicionales, la cámara tan sólo se suele desplazar de una forma lineal sobre los dibujos hechos a mano que sirven de ambientación de la escena, acercándose, moviéndose o alejándose, en función del desarrollo del plano y la acción de los personajes.

Por tanto simular todo un vuelo panorámico por el salón de baile mediante dichos métodos hubiera supuesto unas ingentes dosis de trabajo tratando de simular, imagen por imagen, la perspectiva y la tridimensionalidad del conjunto, y probablemente el resultado no hubiera sido todo lo satisfactorio que se pudiera desear. Todo el trabajo se realizó sobre estaciones de trabajo Silicon Graphics y se hicieron exhaustivos estudios de iluminación y texturas así como de movimiento hasta llegar a la versión que todos conocemos. Los programas utilizados fueron muy variados, desde software de Wavefront Technologies para la realización de toda la coreografía y los movimientos de la cámara, hasta Alias para el modelado definitivo o el conocido Renderman de Pixar para la visualización del resultado final. En total fueron necesarios más de 158 puntos luminosos para crear el ambiente adecuado, ya que cada candelabro de las paredes emitía su propia luz, además de las necesarias para iluminar el resto del salón. La mayor parte de la riqueza visual se consiguió en el proceso de render, y no en el modelado, mediante el uso de Shaders o rutinas específicas de Renderman capaces de asignar propiedades realistas a los objetos, variando incluso su propia geometría en el proceso de visualización. Se añadieron sombras, reflejos y se modificaron las texturas del entorno mediante dichos Shaders para adecuarse mejor al colorido deseado. Con una escena de tal calidad, cada uno de los frames o fotogramas de la acción necesitaba una media de cerca de tres horas de cálculo intensivo del ordenador.



© WALT DISNEY

Ferngully», de los estudios Kroyer, demostró que no sólo la compañía Disney puede realizar grandes películas.

Pero ésta no fue la única escena, aunque quizás sí la más espectacular, en la que se utilizó la infografía. De hecho, en gran parte de la película se utilizó el ordenador como medio de definir la perspectiva y el movimiento de objetos durante su animación. Un ejemplo de esto lo encontramos en la escena musical de la cena de Bella. Aquí todos los cubiertos, la vajilla y el resto de personajes secundarios crean una inmensa coreografía musical al estilo de las películas de Hollywood de los años cincuenta. Muchos de los movimientos están generados con Wavefront, y posteriormente dibujados a mano. Con éste sistema se crearon los que serían los primeros personajes animados de Disney: los simpáticos tenedores que bailan sobre la lámpara del techo.

«ALADDÍN»

Este ha sido uno de los estrenos más esperados de la temporada y ha levantado oleadas de "merchandising" y promociones comerciales a su alrededor. Y es que en esta ocasión los muchachos de la Disney tampoco nos han defraudado en absoluto. Y como seguro que ya habéis visto la película, no os entretendremos contandoos la historia, aunque sí os diremos que es una de las leyendas más conocidas de «Las Mil y Una Noches», y claramente se prestaba de un ➔

La Infografía en el Cine de Animación

«Basil, el ratón detective» fue el primer filme que utilizó técnicas infográficas.

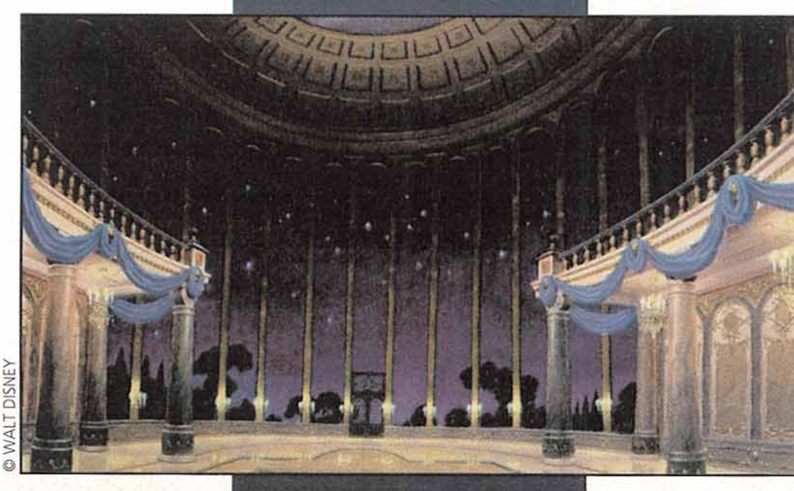
modo magistral a su conversión cinematográfica, y en particular al cine de animación. Para esta nueva película el departamento de CGI, del que ya os hemos hablado, ha tenido que esmerarse aún más en su aplicación de la informática al celulöide. Y probablemente con éste trabajo hayan alcanzado ya la plena madurez en el dominio de las técnicas, y en el conocimiento de las posibilidades que se ofrecen, abriendo así nuevas y sorprendentes aplicaciones futuras que esperamos ver muy pronto.

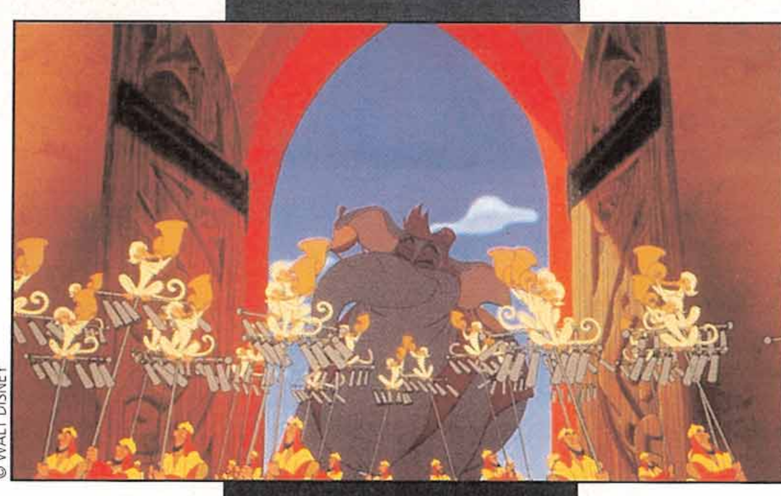
Aquí contamos, entre otras cosas, con un personaje fundamental de la historia, la alfombra mágica, cuyas evoluciones de su sinuoso dibujo oriental han sido sacadas de complejos algoritmos de deformaciones y rutinas de movimiento. Sin embargo hay que decir que no es ni mucho menos cierto que todo su comportamiento en escena de éste peculiar ser, sea obra de la mente de los Silicon Graphics. Por el contrario, cada uno de los fotogramas que forman toda su aparición en escena han sido totalmente dibujados a mano. Y es que con el software disponible para las estaciones de trabajo actuales, a pesar de su potencia en constante crecimiento, es difícil conseguir la destreza y la habilidad de los animadores tradicionales en la resolución de movimientos o en la expresividad de los rasgos. Por dicha cuestión, la infografía se encargó de la no menos importante tarea de adaptar la forma del dibujo interior de la alfombra al requerido en las animaciones preparadas manualmente. Para ello fue necesario modelar tridimensionalmente la alfombra en el espacio virtual del ordenador, y aplicar posteriormente la textura del dibujo del tapiz. Se corría el riesgo de que dicha textura, tras sucesivas manipulaciones, estiramientos y deformaciones, acabara perdiendo su forma original y comenzara a distorsionarse y a perder nitidez. Para solucionarlo se tuvieron que programar rutinas específicas para controlar la aplicación de la textura sobre el polígono, solventando así el problema.

En otra de las secuencias del filme, la llamada "Havoc sequence" fue necesario modelar todo el interior de una cueva, por la que Aladdín y su mascota Abu vuelan intentando escapar de los torrentes de lava que llenan su interior. El diseño de las paredes y rocas fue realizado mediante NURBS, esto es, curvas Splines que definen un objeto tridimensional. Posteriormente la tarea de render corrió a cargo del mencionado Renderman, consiguiendo un magnífico acabado y sensación de realismo. También en este caso se echó mano de algoritmos propios, en este caso para simular el avance arrollador del caudal de magma que invadía el recinto. Una textura de colores vivos simulaba el color y la viscosidad de la lava, fundiéndose perfectamente con el color del entorno y de los personajes. Este es uno de los puntos a los que más importancia se ha dado y se va a seguir dando, la capacidad de unir de forma homogénea y sin contraposiciones bruscas las imágenes sintéticas con los dibujos tradicionales. Las burbujas, explosiones y demás añadidos fueron posteriormente dibujados a mano sobre los fotogramas realizados mediante el ordenador. Sin duda el mayor mérito conseguido en esta toma es la gran fluidez del movimiento de la cámara, así como su gran cantidad de planos y evoluciones que hubieran sido imposibles sin un modelo tridimensional del entorno.

Pero no es la alfombra mágica el único personaje creado mediante infografía en la película. Si recordáis, la entrada a la cueva estaba formada por una gran cabeza de tigre surgiendo de las dunas del desierto. Pues bien también ella era un modelo generado en 3D. Para su realización fue necesario fabricarla primero en escayola, para después ser digitalizada punto a punto hasta crear el modelo sintético en el ordenador. Posteriormente, fue animada en base a los dibujos de los artistas de Disney, con los rasgos y los movimientos faciales que éstos deseaban. Para ello sólo era preciso mover cada uno de los vértices de la malla tridimensional para hacer que se acoplaran a dichos dibujos, de forma que el resultado fuera tan bueno como las animaciones manuales. Después se aplicaron las texturas, materiales e iluminación apropiadas hasta conseguir la atmosfera de misterio y aventura deseada para la escena. Como veis, toda una lección de profesionalidad y "savoir faire", esperemos que pronto vuelvan a sorprendernos con nuevas imágenes...


© WALT DISNEY


© WALT DISNEY


© WALT DISNEY


© WALT DISNEY

Con «La bella y la bestia» y «Aladdín» queda más que demostrado que las películas de animación podrán competir en breve, y en igualdad de condiciones, con los filmes "reales".

«FERNGULLY»

Y no sólo Disney es capaz de aplicar la infografía a sus creaciones audiovisuales. De hecho es algo que cada vez está surgiendo con más fuerza en este campo, y un ejemplo de ello es esta ecológica película de los estudios Kroyer que trata de un modo fantástico pero cercano el problema de la deforestación de los bosques.El grado de utilización de los Computer Graphics en «Ferngully» no es tan claro o tan notorio como en los casos anteriores, a pesar de que son cerca de 40.000 los fotogramas de película que contienen de uno u otro modo infografía,casi el 30 por ciento de la película. Una de sus principales características es la alta calidad de los movimientos y de los distintos planos, muchos de ellos fueron diseñados desde el principio en el ordenador. El principal reto ha consistido en utilizar los ordenadores en la película sin que el espectador supiera que se estaba utilizando.

El sistema empleado llamado Plotter Arts System, consistía fundamentalmente en un equipo combinado de software Advanced Visualizer de la compañía Wavefron Technologies sobre Silicon Graphics, una serie de programas añadidos propios y plotters de Hewlett-Packard. El procedimiento consistía en diseñar y animar en el ordenador los planos, personajes y movimientos que fueran necesarios para posteriormente imprimir las secuencias de dibujos de linea a través de los plotters,obteniendo así toda la información relativa a las posiciones de los objetos animados. Tras esto sólo quedaba "redibujar" sobre los dibujos trazados las formas y colores definitivos que darían una apariencia "manual" al resultado final. Entre los personajes que podemos encontrar en la película animados con ésta técnica destacan los escarabajos voladores o el extraño ciempiés,cuyas antenas al moverse tienen un gran realismo.

R.P.A.

Lo Próximo

***Y** pronto seguiremos contemplando nuevas creaciones que contengan infografía, y cada vez sera algo más común y corriente. Quizás incluso en poco tiempo ni siquiera nos asombre y sea tratado como una parte más del proceso de producción de una película. Para que estéis al tanto de las próximas novedades que surgirán en este sentido os destacaremos el lanzamiento de «Thumbeline» de Don Bluth, cuyas primeras imágenes pudimos contemplar en la pasada edición de Siggraph o «King Lion» de Disney. Atentos pues.*

Perfecto como el hielo

FIRE & ICE

Desde los confines del círculo polar ártico, nos llega un personaje que viene dispuesto a convertirse en el nuevo héroe de los videojuegos. Se trata de un simpático coyote apodado "el frío", y su misión es la de hacernos pasar un fenomenal rato, recorriendo fantásticos mundos llenos de plataformas.

- **GRAFTGOLD**
- Disponible: **PC.**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **Plataformas**

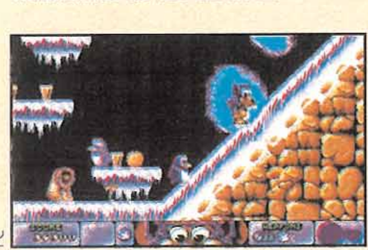


PC

Moverse sobre el hielo sin resbalar es cuestión de expertos y de juegos tan buenos como este.

¡Menudo juegazo este «Fire & Ice»!, todo un auténtico arcade de plataformas para nuestro PC, dignísimo de pertenecer a una máquina recreativa. Manejando a Coyote "el frío", atravesaremos una serie de países, los cuales están divididos en cinco territorios. Para acceder de uno a otro, recogeremos unas piezas que compondrán una llave que abrirá una cerradura situada en un lugar estratégico del mismo. La forma de obtener estas piezas será destruyendo a los curiosos habitantes que nos encontraremos repartidos por las plataformas. El método que utilizaremos para destruirlos será por medio de los balines helados y bombas de nieve que Coyote lanzará. Una vez que los hayamos alcanzado, estos se quedarán congelados momentáneamente; entonces sólo tendremos que pasar por encima de ellos para que se desintegren y nos proporcionen una de las seis partes de la llave.

También como ayudas, en algunos territorios encontraremos unos pequeños cachorros de coyote. Estos, una vez rescatados, se nos unirán y dispararán pequeñas balas de hielo a la vez que nosotros. Además, si llegamos con uno de ellos a la salida, obtendremos una vida extra. Por contra, como dificultad principal, aparte de los habitantes de los distintos mundos, se suma el factor tiempo. Éste estará representado por un copo de nieve que se derretirá cada vez que se ponga el sol, disponiendo de siete días hasta llegar al último mundo.



PC

De "plataformero" se puede definir este «Fire & Ice», pero en el mejor sentido de la palabra.

NUESTRA OPINIÓN

Magnífico es la palabra que define a «Fire & Ice». Es bonito, adictivo, "plataformero"..., sencillamente un clásico, y uno de los mejores juegos editados últimamente para PC, en lo referente al género arcade.

Es de esos programas en los que te picarás una y otra vez, intentando pasar un nivel tras otro, porque todo lo que contiene te cautivará desde las primeras partidas. Sus atractivos gráficos, sus simpáticas y pegadizas melodías..., hasta su scroll, que para ser de ordenador personal, es lo bastante suave como para ser digno de mención.

¡No lo penséis más!, «Fire & Ice» es lo que estabais esperando. Si lo que os gusta es el arcade y las plataformas, este es el juego que tú y tu ordenador estabais necesitando.

E.R.F.

Con Coyote "el frío", vivirás unas aventuras de escalofrío... **90**

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	93
SONIDO	80
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	88

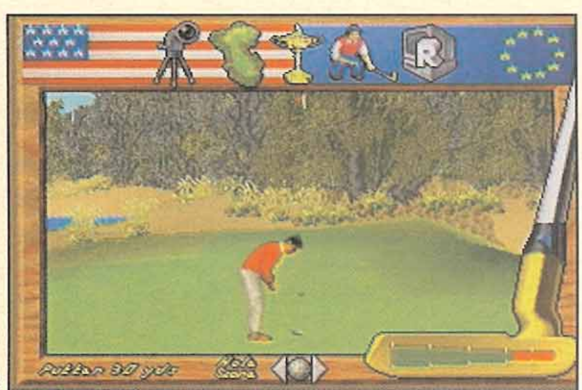
Un torneo de mucho prestigio

RYDER CUP



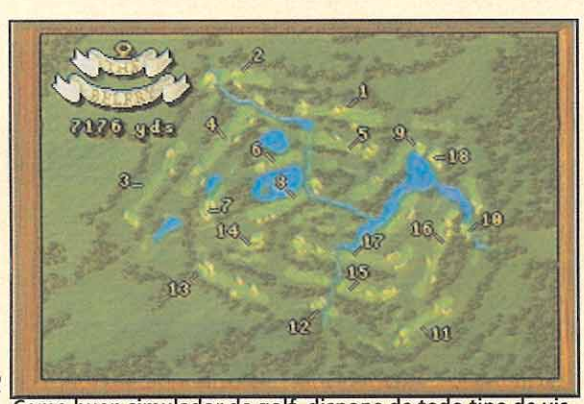
PC

En un principio este programa no llama mucho la atención, pero a medida que juegas más partidas, más te enganchas.



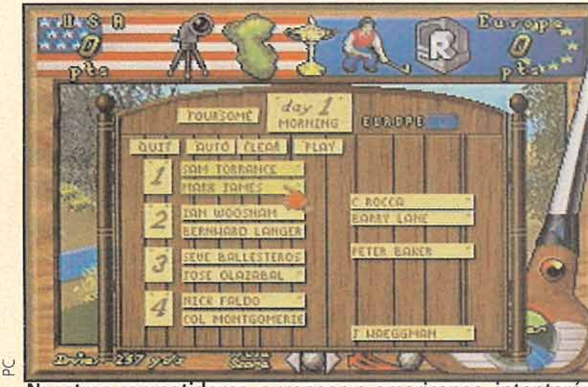
PC

La concentración, al igual que el el deporte real, será nuestra mejor consejera a la hora de golpear la bola.



PC

Como buen simulador de golf, dispone de todo tipo de vistas para seguir nuestra bola hasta el mismo hoyo.



PC

Nuestros competidores, europeos o americanos, intentarán arrebatarnos tan prestigioso trofeo a base de golpes...

Ocean nos aborda de nuevo, esta vez con un simulador de golf avalado por uno de los torneos más prestigiosos del circuito internacional, la Ryder Cup, cuyo nombre da título al programa. Una ocasión más para disfrutar con nuestro ordenador, de este elegante y habilidoso deporte.

- **OCEAN**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Simulador de Golf**

Poco se iba a imaginar Samuel Ryder, el fundador de este torneo golfístico, allá por el año 1926, que su obra iba a acabar siendo un juego de ordenador, entre otras cosas claro porque por esos años ni existían los PCs... Pero estamos en 1994 y Ocean ha hecho posible que podamos disfrutar de esta copa a través de su última producción.

«Ryder Cup» recrea para nosotros este torneo de golf, cuya particularidad está en que dos equipos, uno americano y otro europeo, formados por los mejores jugadores de cada continente, deberán competir durante un total de tres días consecutivos. Pues bien, esto es precisamente lo que tendremos que hacer nosotros, formar parte de uno de los dos equipos y ganar el mayor número de hoyos.

Cuatro son los campos en los que podremos participar, cada uno de ellos diferente del anterior, con sus propios accidentes y obstáculos naturales. Por supuesto siempre que queramos podremos ver una visión total a vista de pájaro del campo o de cada hoyo. Entre las opciones que encontraremos están las comunes en este tipo de simuladores, es decir, practicar un tipo de hoyo, repetir el golpe desde varios ángulos de cámaras, elegir el palo adecuado, ver la fuerza y dirección del viento, etc. Pero entre todas, la que más destaca es la opción de realizar el golpe; es muy completa y opcional. Completa porque además de la fuerza y el efecto que le podemos dar a la bola, también podremos elegir el tipo de altura y caída que queremos que haga. Y opcional porque hay dos formas de efectuar el swing, una muy parecida a la utilizada en el «Links», y otra por medio de una barra de fuerza, la cual es bastante más sencilla de utilizar.

NUESTRA OPINIÓN

La impresión final que te queda de «Ryder Cup» es buena. Aunque en un principio no llama mucho la atención, a medida que juegas con él, te va resultando más entretenido y atractivo, lo que cual adictivamente no esta mal.

Técnicamente está en un término medio alto, y en sonido se queda algo simple, aunque gráficamente el juego es bueno y los zooms que efectúan las cámaras para ofrecernos los distintos puntos de vista están muy logrados. Pero el movimiento de la bola no está muy bien conseguido, pues al realizar un golpe, ésta tarda bastante en salir, lo cual queda un poco irreal.

E.R.F.

No se trata de un simulador "llamativo", pero es entretenido. **75**

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	80
SONIDO	60
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	70

Recomendados

1 **LITIL DIVIL** GREMLIN (PC)

2 **TFX** OCEAN (PC)

3 **DAY OF THE TENTACLE** OCEAN (AMIGA IMPORTACIÓN, PC, PC CD-ROM)

4 **REBEL ASSAULT** LUCASARTS (PC CD-ROM)

5 **SPACE QUEST V** SIERRA (PC)

6 **INDYCAR RACING** PAPYRUS (PC

7 **JURASSIC PARK** OCEAN (AMIGA IMPORTACIÓN, PC, PC CD-ROM)

8 **SHADOWCASTER** ORIGIN (PC)

9 **ALIEN BREED** TEAM 17 (PC)

10 **DRACULA** PSYGNOSIS (PC)

11 **WINTER OLYMPIC** U.S.GOLD (PC)

12 **FLIGHT SIMULATOR 5.0** MICROSOFT (PC)

13 **F-15 STRIKE EAGLE III** MICROPROSE (PC)

14 **METAL &LACE** MEGATECH (PC)

15 **SILVERBALL** TEAM 17 (PC)

16 **KASPAROV´S GAMBIT** ELECTRONIC ARTS (PC)

17 **LANDS OF LORE** VIRGIN (PC)

18 **B-WING** LUCAS ARTS (PC)

19 **¡MIGHT & MAGIC III** NEW WORLD COMPUTING (PC)

20 **SIMON THE SORCERER** ADVENTURE SOFT (PC)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Investigación submarina

DISCOVERIES OF THE DEEP

¿A quién no le apasionaría zambullirse en las profundidades del océano y vivir, descubrir y sentir todos los misterios, secretos y bellezas que se alojan en su fondo? Pues ahora, sin mojarte, Capstone y su «Discoveries of the Deep» intentarán que sientas esa experiencia.

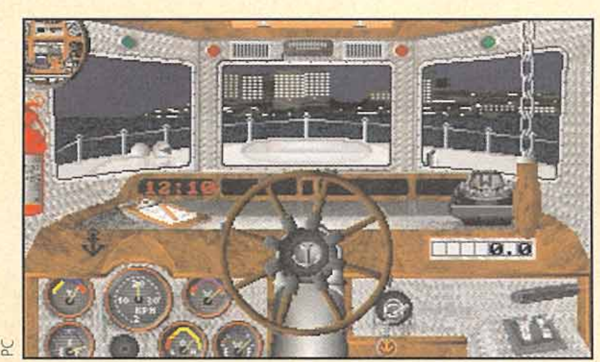

PC

La principal novedad de este programa es su tema: un simulador de aventuras marinas.

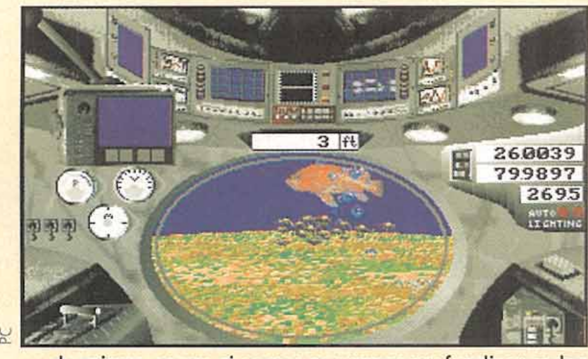


PC

Una de las misiones más interesantes que nos pueden encomendar es la de encontrar los restos del Titanic.


PC

Nuestro barco está equipado para poder cubrir todas las necesidades que nos apremien en la borda...



PC

...y lo mismo ocurre si es que queremos profundizar en los secretos del océano desde el casco de nuestro buque.

- **CAPSTONE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Simulador**

¿Podréis aprender los secretos del mar? Solamente aquellos que se enfrentan a los peligros, comprenden sus misterios". Con este bello pasaje, incluido en una de las páginas del manual, se nos invita a participar en esta aventura, explorando los misterios marinos. Ante todo, «Discoveries of the Deep» lo que sí os ha resultará será original e interesante, a la vez que extraño.

ORIGINAL, INTERESANTE Y EXTRAÑO

Original, porque el desarrollo y el concepto del programa no lo hemos visto muchas veces; que recordemos, no abundan muchos los simuladores de aventuras marítimas. Interesante, debido a que siempre resulta tentadora la idea de poder investigar y sumergirte en las profundidades, con metros y metros de agua por encima de tu cabeza, viajando por todos sus rincones. Y extraño ya que no creemos que muchos de vosotros os hayáis metido en un batiscafo para observar cosas que sólo se pueden ver en los documentales del profesor Jacques Cousteau.

En «Discoveries of the Deep», entraremos a formar parte de una expedición en busca de fuertes sensaciones, cuya misión consiste en navegar hacia el abismo de lo inexplorado. Desde el Centro Oceanográfico, que siempre será nuestro punto de partida, se nos encargarán diferentes objetivos. Estos irán desde buscar restos antiguos de naufragios, o fosas submarinas, o aviones desaparecidos..., hasta encontrar el legendario Titanic. Y todo ello gracias a que vamos equipados con un barco, con cartas de navegación, radares, radio, sondas, indicadores de profundidad, etc., y un pequeño batiscafo.

NUESTRA OPINIÓN

«Discoveries of the Deep» posee estupendos gráficos digitalizados, así como unos buenos fondos musicales y de efectos de sonido. Los controles y la variedad de acciones a realizar son muchas pero..., su adicción no está tan a la altura de su calidad técnica. Cuidado, porque esto no quiere decir que no sea entretenido, aunque la verdad es que no llega a hacerte vivir una sensación de aventura y de entretenimiento tan fuerte como para mantenerte pegado a la pantalla. Tal vez la culpa de todo sea su lento desarrollo, especialmente cuando navegamos con el barco hacia un destino, algo que podría haberse solucionado con una opción de tiempo acelerado. De cualquier modo «Discoveries of the Deep» resulta un producto especial para los aficionados a los programas curiosos.

E.R.F.

Ante todo, se trata de un programa curioso y original. **75**

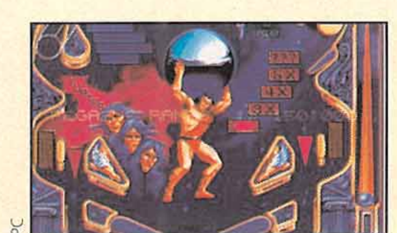
ORIGINALIDAD	89
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	70
SONIDO	75
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	60

Innovaciones mínimas

SILVERBALL

Team 17 ya no es una desconocida en nuestro país. Títulos como «Body Blows» o «Alien Breed» contribuyen a que su fama crezca cada día. Ahora nos llega «Silverball», un pinball que promete estar a la altura de sus predecesores.

- **TEAM 17**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Pinball**


PC
Esta es una de las pantallas que nos ofrece este pinball; se trata del mundo de los dioses del Olimpo.

En «Silverball» las acciones a realizar son las típicas de un pinball, contando con un total de cinco mesas diferentes y con objetivos totalmente distintos en cada una. Aparte de las mesas que incorpora, existe la posibilidad de definir algunos de los elementos de cada pantalla. Estos son el número de bolas con el que vamos a contar, que pueden ser tres o cinco, y el ángulo de reflexión de la mesa. Aparte, existen las típicas opciones para desactivar o activar tanto las melodías como los efectos de cada pinball. Y por último, podremos elegir la intensidad de sonido y de gráficos, adecuándola a la velocidad de nuestro ordenador.

NUESTRA OPINIÓN

«Silverball» es un gran juego de pinball. Sin embargo le falta algo de jugabilidad, ya que es bastante sencillo que la bola se cuele más rápido de lo que sería deseable. Además, le faltan opciones tan importantes como la de la lotería del final, en busca de una bola extra. A pesar de todo ello, «Silverball» se deja jugar. Y si lo deseamos, podremos divertirnos en compañía de tres amigos más, ya que pueden jugar, por turnos, hasta cuatro personas. A nivel de gráficos no hay nada que objetar: son variados en cada mesa, adecuándose al tema, y llenos de colorido. Otro de los puntos con los que cuenta a su favor es el suave scroll al moverse la bola por las distintas zonas de la superficie; en ningún momento resulta brusco. Y en lo que respecta al sonido, destacar cada una de las melodías que suenan durante la partida.

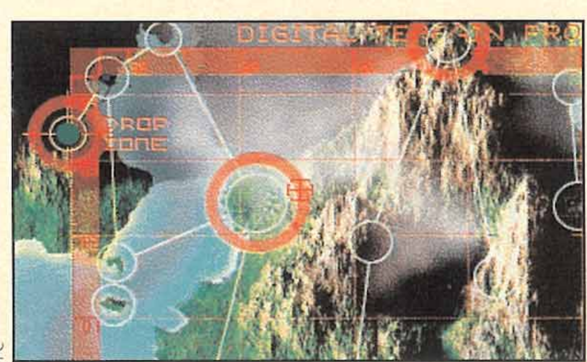
O.S.G.

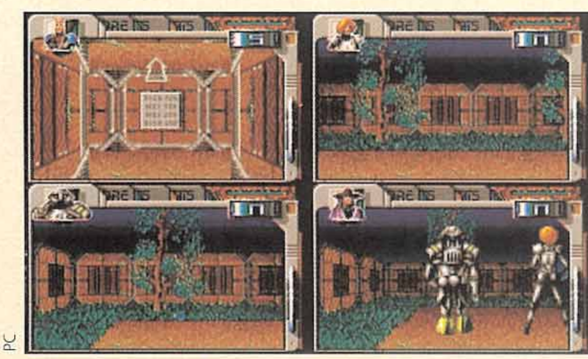
Un correcto juego de pinball que entretiene sin más. **83**

ORIGINALIDAD	76
GRÁFICOS	83
ADICCIÓN	83
SONIDO	82
DIFICULTAD	82
ANIMACIÓN	80

La originalidad como lema

HIRED GUNS


PC
Los negocios que emprendamos en este nuevo mundo serán controlados por las autoridades y por nuestros enemigos.


PC
El movimiento del programa, a base de pantallazos, confunde en algunos momentos.

El nombre de «Hired Guns» comenzó a sonar, fuera de nuestras fronteras, hace algo más de año y medio. Primero fue publicada una versión para Amiga que no llegó a publicarse en nuestro país y ahora, por fin, llega hasta nuestra pantallas su adaptación a los compatibles.

- **PSYGNOSIS**
- Disponible: **PC**
- T.Gráfica: **VGA**
- **Juego de rol**

El desarrollo de «Hired Guns» nos traslada a otro mundo. En este nuevo tiempo, todo está regulado por una autoridad. Es por ello que el delito se ha vuelto prácticamente inexistente. Sin embargo el crimen continúa existiendo. Rorian Deevergh, tras terminar el servicio militar ha reunido a un grupo de mercenarios capaces de matar por obtener el vil metal. Hace unos días que les habían encargado una misión, cuyo objetivo tenía un nombre muy extraño. Se trataba de un planeta llamado Graveyard... Por supuesto nosotros les acompañaremos pero antes de adentrarnos en la misión, deberemos seleccionar los cuatro personajes que nos ayudarán en la misma, entre un total de 12 disponibles. Una vez realizada esta operación, se nos mostrará una pantalla que nos informará del objetivo a cumplir, tanto el principal como el secundario y el modo de realizarlo. Una vez pasados estos trámites, nos veremos envueltos en la opresiva atmósfera de «Hired Guns». Lo primero que llama la atención es que cada personaje está encuadrado en una ventana diferente, con un punto de vista frontal. Con el cursor podemos desplazarnos a cualquiera de ellas, con el fin de realizar las acciones que consideremos oportunas.

NUESTRA OPINIÓN

La idea de dividir la pantalla para cuatro jugadores, siendo cada uno de ellos independiente del resto, es de lo más acertada y original. Pero el apartado gráfico, quizás para obtener la necesaria velocidad de juego, ha quedado algo pobre. La sensación de movimiento, al ser cuadro a cuadro, sin scroll, resulta en algunos casos algo confusa.Lo realmente divertido de «Hired guns» es que puede ser compartido con varios amigos, multiplicando así su atractivo.

Psygnosis ha descuidado el aspecto gráfico pero nos ha traído algo original. Y al fin y al cabo de lo que se trata es de divertirse ¿O no?

O.S.G.

Una original idea que queda algo deslucida gráficamente. **73**

ORIGINALIDAD	81
GRÁFICOS	45
ADICCIÓN	70
SONIDO	74
DIFICULTAD	71
ANIMACIÓN	28

Sonido de película

JURASSIC PARK CD

Al "enfant terrible" del cine le salió bien la jugada y las posteriores y múltiples versiones informatizadas de «Jurassic Park» no tardaron en hacer su aparición. Ésta, salvo error u omisión, es la última. Lo que no quiere decir la peor. Muy al contrario.

- **OCEAN**
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- V.Comentada: **PC CD-ROM**
- T.Gráfica: **VGA**
- **Arcade/Aventura**


PC
Lo mejor de este CD, como el de otras conversiones, es su sonido, algo realmente espectacular.

Algo que casi siempre solemos encontrar como una desagradable sorpresa en un elevado número de CDs estriba en el hecho de necesitar, aunque no sea lo más lógico, un enorme espacio libre en el disco duro para realizar una instalación de la información contenida en el CD. Ocean ha tenido muy claro que es bastante incoherente disponer de 600 megas en un CD para encima tener que estar "chupando" del disco duro. Así que lo único que necesitamos en nuestro ordenador es disponer de un par de kilobytes para guardar la configuración.

NUESTRA OPINIÓN

Si cuando fue editada la versión en disco dedicamos un buen número de calificativos para alabar el trabajo que Ocean había realizado, todos ellos pueden aplicarse a esta nueva versión, entre otras cosas, porque si exceptuamos las innovaciones a nivel sonoro, absolutamente espectaculares por cierto, lo que nos encontramos es el mismo programa. En definitiva,«Jurassic Park CD» satisfará plenamente al aficionado exigente, aunque si ya conocía la anterior versión tampoco se llevará ninguna alegría especial.

F.D.L.

Sin sorpresas, sin decepciones... Ocean apuesta por este CD. **90**

ORIGINALIDAD	30
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	88
SONIDO	96
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	90



Punto de mira

Un ataque más

B-WING

El programa que tenemos entre manos es el típico disco de misiones con el que nos obsequian los excelentes simuladores, como es el caso de «X-Wing».


PC
No todas las imágenes que descubrimos en «B-Wing» son vistas espaciales. También hay secuencias de cine.

- LUCASARTS
- Disponible: **PC**
- T.Gráfica: **VGA**
- **Disco de misiones**

El B-Wing es un caza pesado de asalto, de menos maniobrabilidad que el X-Wing pero bastante rápido. Y la historia que da pie a este programa es simple. Lord Vader se encuentra en una situación delicada tras el último ataque de la Alianza. Pero el Imperio no se va a dar por vencido tan fácilmente, y ya está preparando un plan de ataque que aplaste a la rebelión. Sin embargo, no conoce que en la Flota Rebelde han terminado la construcción de una nueva nave de asalto, el B-Wing. En «B-Wing» vamos a tener la oportunidad de disfrutar de 20 nuevas y trepidantes misiones dentro de la opción de "Tour of Duty", además de la posibilidad de recorrer el laberinto en esta nave, y participar en misiones en "Historical Combat". También incorpora un piloto denominado "As de Ases", con el que podremos volar en cualquier misión y en cualquier orden de «X-Wing» e «Imperial Pursuit» (otro disco de misiones, anterior a «B-Wing»), y secuencias de acción de las películas de la saga de «Star Wars».

NUESTRA OPINIÓN

La opinión respecto al programa no puede ser más positiva. Gráficos, sonidos y movimiento siguen siendo igual de geniales. Pero lo que sí ha cambiado es la dificultad, que ahora será bastante más alta, debido a que se supone que ya hemos acabado las anteriores misiones. A pesar de ello, pensamos que lo verdaderamente importante es que los aficionados a uno de los mejores simuladores espaciales podemos contar con más misiones diferentes con las que disfrutar de más horas de «X-Wing». Y atentos, porque para primavera, está previsto un disco nuevo, en el que nos podremos unir al Lado Oscuro...

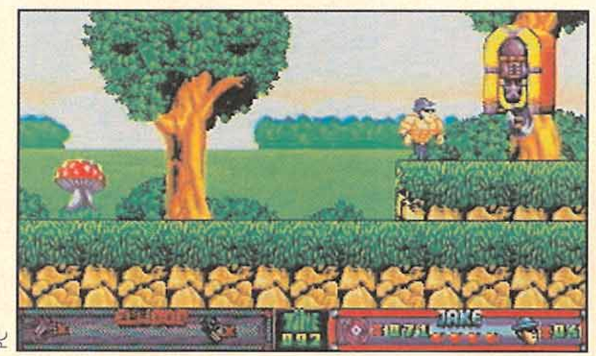
O.S.G.

Más misiones para disfrutar del excelente «X-Wing». **87**

INTERÉS	88
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	91
SONIDO	89
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	88

Una "marcha" muy relajante

THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE


PC
La "marcha" de estos dos personajillos no sólo se "mueve" en la ciudad: también está en el campo.


PC
Subir, bajar, andar, reptar, saltar, bailar... No hay nada que pare a "los hermanos tristes".

La compañía francesa Titus repite protagonistas y trae hasta nuestras pantallas una nueva aventura de «The Blues Brothers», uno de los grupos de rock más extravagantes que existen en los Estados Unidos. Todo un juego repleto de ritmo.

- **TITUS**
- Disponible: **PC, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Arcade/Plataformas**

Jack y Elwood, los Blues Brothers, viajaban hacia un concierto cuando fueron trasladados al interior de una máquina Juke Box. Ahora, deben superar 39 niveles antes de poder salir de ella y volver al mundo real. «The Blues Brothers Jukebox Adventure» es un entretenido arcade de plataformas que no necesita de ningún argumento tan extraño como el que nos han presentado para cautivar nuestra atención desde el primer momento. Tendremos que guiar a nuestros amigos por las casi cuarenta fases situadas en ambientes tan diferentes como bosques, fábricas, ciudades..., evitando que las criaturas que pululan por doquier los conviertan en picadillo. Jack y Elwood tienen que recoger los discos por el camino para arrojarlos contra sus enemigos y defenderse de ellos. En el programa, pueden participar dos jugadores simultáneamente, lo que hace que la diversión se dispare. En este modo especial, los niveles son distintos y sólo llegan a veintinueve.

NUESTRA OPINIÓN

«The Blues Brothers Jukebox Adventure»... viene en un único disquete de alta densidad y ocupa muy poco espacio en el disco duro. Sus gráficos son aceptables y su música se merece un notable, no así los efectos especiales, demasiado simples y escuetos. En general, puede que no parezca un gran programa. Acostumbrados como estamos a animaciones que ocupan la mitad del disco duro y a manuales de doscientas páginas, llama la atención un único folio con instrucciones y dos megas escasos de tamaño. Pero no nos engañemos. Si lo que buscamos es diversión sana sin complicaciones Jack y Elwood nos la darán en cantidad.

J.G.V.

A pesar de su "marcha", es ideal para relajarse un poco. **75**

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	60
ADICCIÓN	75
SONIDO	75
DIFICULTAD	65
ANIMACIÓN	70

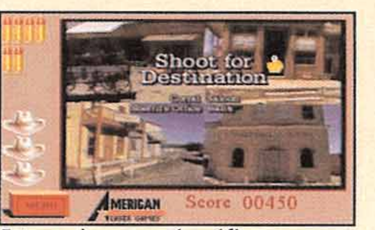
Apuntar fino

MAD DOG MCCREE

La última novedad en CD-ROM tiene nombre de forajido. ¿O es que «Mad Dog McCree» no suena a pistolero justiciero?

- AMERICAN LASER GAMES
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T.Gráfica: **VGA**
- **Arcade**

Mad Dog McCree y el puñado de canallas que siempre lo acompañan conforman el grupo más temido y odiado de todo el oeste. Son unos pistoleros crueles, capaces de vender a su madre por un plato de habichuelas con tocino. Nada más llegar a nuestro pueblo, los bandidos decidieron entretenerse raptando al alcalde y a su hija. Así que, lo mejor era colgarse la cartuchera, y quitarle el polvo a ese hermoso par de revólveres que tan bien nos sientan para dar su merecido a esa escoria.



PC
Este curioso menú gráfico nos permite el acceso a las cuatro primeras fases de «Mad Dog McCree».

EL OESTE EN VIVO

El juego se divide en un buen puñado de fases. Las cuatro primeras son siempre idénticas: el establo, la oficina del sheriff, el banco y el saloon. Posteriormente, la acción puede dirigirse por varios caminos hasta llegar a enfrentarnos en duelo con el mismísimo Mad Dog.



PC
Uno de los bandidos ya ha caído –literalmente–. Pero aún quedan muchos escondidos en el pueblo.

Lo mejor de «Mad Dog McCree» es, bueno, casi todo. Imagen de vídeo real, un sonido de película (del oeste, claro) y una jugabilidad a prueba de bomba. Y así, una vez más, se prueba que la idea más simple es capaz de dar un resultado casi perfecto. Diversión, sencillez y una realización técnica impecable...

F.D.L.

"Mad Dog" anda suelto. Afina tu puntería y ten pulso firme. **90**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	88



...hoy tienen algo grande en sus manos.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANÍA DURANTE UN AÑO (12 NÚMEROS X 275 PESETAS = 3.300 PESETAS.) OBTENDRÁS ESTE EXCLUSIVO REGALO RESERVADO SÓLO PARA LOS LECTORES MÁS GRANDES. SI ERES UN AUTÉNTICO MICROMANÍACO, NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD.

PUEDES SUSCRIBIRTE AHORA MISMO, RELLENANDO EL CUPÓN QUE APARECE EN EL CENTRO DE LA REVISTA (QUE NO NECESITA SELLO), O POR TELÉFONO LLAMANDO DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30 AL (91) 654 84 19 / 654 72 18.
SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIARNOS TAMBIÉN EL CUPÓN CUMPLIMENTADO POR FAX AL NÚMERO: (91) 654 58 72.

OFERTA SÓLO VÁLIDA EN ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.

MANIACOS DEL CALABOZO

UNA NUEVA REUNIÓN COMIENZA EN ESTOS MOMENTOS. COMO SIEMPRE, EL SALÓN ESTÁ ATESTADO DE AVENTUREROS ANSIOSOS POR COMPARTIR SUS CONOCIMIENTOS, SUS ANDANZAS, SUS TESOROS (NO, CREO QUE ESTOS NO)... EN UN AMBIENTE TAN CÁLIDO Y ACOGEDOR, HASTA ALGUNO SE PERMITE ECHAR UN SUEÑECITO. ÉL SE LO PIERDE. SÍ, PORQUE QUIEN DUERME NO JUEGA Y NO SALVA MUNDOS. POR SUPUESTO, NO ES NECESARIO QUE TOMÉIS EL CONSEJO AL PIE DE LA LETRA, PERO HAY GENTE QUE SOBREVIVE DURMIENDO SÓLO CUATRO HORAS. UN VERDADERO MANIACO NO DEBERÍA DORMIR MIENTRAS LA AVENTURA NO ESTÉ CONCLUIDA Y BIEN CONCLUIDA.

Como os imagináis, el anterior párrafo no va en serio, ni mucho menos. Todo lo contrario: es conveniente que durmáis bien para recuperar energías de un día para otro...

En las próximas semanas se pondrán a la venta los primeros pasajes a Terra, el continente de las islas. Si os pasáis por allí, os recomiendo que busquéis a Sheltem, que trae de cabeza a los indígenas. Seguro que vuestra ayuda será bien recibida en «Might and Magic III». Os prohibo que os lo perdáis, pues es la primera oportunidad de disfrutar de un JDR tradicional. Por lo que sé, Kirk sigue precisando vuestra ayuda para acabar con Veste. Pero si lo que os gusta es cambiar de forma, ya sabéis, os espera en «Shadowcaster». Y no me olvido tampoco de otros prometedores juegos: «Hired Guns» y «Lands of Lore». Finalmente, para terminar este compendio inicial, «Serpent Isle» y «Dark Sun»: «Shattered Lands» han comenzado ha recibir algunos héroes con ganas de demostrar su valía.

ATRIBUTOS DE UN PERSONAJE DE JDR

Con el advenimiento de «Might & Magic III», no estará de más que hoy hablemos de los personajes. En concreto, de una de sus características, los que suelo llamar "atributos".

Cuando hablo de los "atributos" de un héroe, me refiero a aquellas características físicas que le son connaturales y lo definen, que normalmente se generan aleatoriamente, como la fuerza, la destreza o la velocidad. También tienen otro rasgo común: en los JDRs de ordenador parecen no valer para nada; en los de tablero son básicos.

A continuación, voy a analizar los atributos más habituales junto con su posible incidencia en algunas acciones. Los juegos en que me voy a basar son los de la serie Might & Magic, pues es donde he visto que tienen más importancia.

-Fuerza (Might, Strength): Este atributo es bastante intuitivo. Es evidente que ha de influir en el daño hecho al monstruo: a más fuerza, más contundente será el golpe que demos con el arma. Otro punto en que afecta este atributo es a la hora de romper puertas o paredes falsas. En otros juegos, limita la carga que puede llevar el personaje, cuando los objetos tienen un peso asociado. Este atributo interesa que sea alto en los guerreros.

-Inteligencia (Intellect, Wisdom): Aunque los términos en inglés tienen denotaciones diferentes, su uso suele similar. Ahora ya no es tan obvio en qué influye este atributo. En la mayor parte de los JDRs afecta a los hechizos, bien de forma directa aumentando el número de puntos de magia, bien de forma sutil modificando la probabilidad de éxito al lanzar el hechizo o el efecto del mismo. Este atributo interesa elevado en todas las clases con capacidad para realizar sortilegios, como magos o clérigos.

-Personalidad (Personality, Charisma): Este atributo se refiere a la capacidad del personaje para interactuar con otros seres. En algunos JDRs, es necesario para conseguir que algunos NPCs hablen contigo. Poco se puede decir de este atributo, del que cabe asegurar que tendrá mucha más importancia en el JDR de mesa.

-Resistencia (Endurance, Constitution): Con este atributo se mide la capacidad del personaje a resistir daños. El efecto más directo de tener una puntuación alta en constitución suele ser un aumento de los puntos de vida, y así ocurre en el juego del que venimos hablando. De forma secundaria, puede incidir en el aguante ante posibles envenenamientos u otras situaciones anómalas. Por supuesto, interesa que tengan más puntos en este apartado aquellos personajes de natural con pocos puntos de vida, como pueden ser las clases de mago o clérigo. Aunque esto es válido si todos los personajes del grupo pueden recibir daño. Si, como ocurre en muchos JDRs, los héroes de primera línea del grupo son los más propensos a recibir daños, interesará que sean estos quienes tengan más puntos en este atributo.

-Velocidad (Speed, Dexterity): Otro atributo bastante intuitivo. A mayor velocidad parece que los monstruos tendrán más dificultad para golpearnos; por ello, en algunos juegos a mayor velocidad se nos aumenta la clase de AC (armor class). La velocidad condiciona el orden de participación en el combate. Por ello, puede ser decisivo quién sea nuestro héroe más rápido. Suele interesar que sea el más

Dungeon Hack

¿OS ACORDÁIS DE EVENT HORIZON? SÍ, HOMBRE, LOS PROGRAMADORES DE «THE SUMMONING» Y «VEIL OF DARKNESS». Y,¿OS SUENA «FORGOTTEN REALMS»? CLARO, LA SERIE EN QUE ESTÁ BASADA LA SAGA DE "EYE OF THE BEHOLDER". EN FIN, ¿POR QUÉ ESTOY HACIENDO TANTAS PREGUNTAS ESTÚPIDAS? LA RESPUESTA, EN LAS SIGUIENTES LÍNEAS.

El enigma se aclara diciendo que «Dungeon Hack» es el último juego salido de la mente de Event Horizon, que sigue muy de cerca el sistema usado en los juegos de "Eye of the Beholder" (y que no tiene nada que ver con «The Summoning»), y que ha sido publicado por SSI, como por otro lado era de esperar.

Vamos con otra preguntita:¿qué ofrece nuevo este JDR? Pues sí, tiene una gran peculiaridad que le hace sobresalir del JDR convencional: es infinito. Me explico. Con este juego podrás aleatoriamente generar tantos calabozos como quieras. Una vez lo tengas, juegas con él hasta que lo resuelves, como si fuera un JDR normal. Y lo bueno consiste en que, en lugar de borrarlo del disco duro y archivarlo para la historia, ahora te puedes generar otra aventurita y volver a empezar. ¿Qué os parece?

Además, los creadores nos prometen que podremos hacernos el juego a la medida, poniendo y quitando aquello que respectivamente nos gusta o detestamos. Por ejemplo, que no nos gusta complicarnos la vida buscando qué comer, podremos definir que haya muchas viandas y que nuestro personaje apenas consuma. Pero, si lo que queremos es realmente complicarnos la vida, hay una opción que nos permite definir muerte real para el héroe y, si nos matan, tendremos que empezar de cero, sin partidas grabadas siquiera. ¡Glup! Hay hasta 19 características para configurar el calabozo a nuestro capricho, o sea que hay que ser rarito para no encontrar algo que te valga.

El juego se desarrollará en perspectiva tridimensional a lo "Eye of the Beholder", juego al que recuerdan todos los gráficos y escenarios. Los monstruos están, asimismo, basados en «Forgotten Realms»: nos encontraremos con viejos conocidos. Sólo contamos con un héroe en el "grupo", cuyos rasgos podremos también generar, de entre los típicos. Aquí no parece que vaya a haber muchas novedades: sexo, raza, alineamiento, clase (con la nueva profesión de Bardo y los atributos normales, todo ello definible en una sola pantalla.





En mi opinión, el juego es prometedor. Pero una terrible duda me asalta, y que me temo no podremos despejar hasta ver más a fondo el juego. Para todo JDR-adicto, es importantísima la historia que acompaña al juego, que se despliega durante la aventura. Sin ella, un JDR queda reducido a un simple juego de laberintos con monstruos. ¿Acaso generan aleatoriamente con cada calabozo una historia, o bien ésta es la misma sea cual sea el JDR? En este último caso, me temo que la adicción disminuirá considerablemente. Pero, aún aceptando que la histo-

Peligros infinitos

ria se mantenga, el problema se traslada a los enigmas, pues no cabe imaginar cómo se generarán aleatoriamente unos que de verdad sean desafiantes. ¿Consistirán simplemente en botones y palancas que abren puertas, o serán algo más sofisticados?

Estos dos aspectos son críticos y decisivos al determinar si «Dungeon Hack» es realmente algo bueno o no. Ya en «The Summoning», un juego técnicamente soberbio y muy prometedor, Event Horizon caen en la tentación de hacer un juego muy largo, pero sin apenas alicientes para continuar, dado que es repetitivo y no hay ningún incentivo, ningún obstáculo que sobrepasar. Se puede resumir diciendo que prefirieron la cantidad a la calidad. ¿Ocurrirá otro tanto con «Dungeon Hack»?



Lo siento, muchachos, pero esto sólo lo podremos saber dentro de muy poco, cuando tengamos el juego en nuestro disco duro. Entretanto, no os queda más remedio que contener la calma y esperar próximamente el comentario con "Todo lo que usted quiso saber sobre «Dungeon Hack» y nunca se atrevió a preguntar". Hasta pronto.

Ferhergón

poderoso, mago o guerrero.

-Puntería (Accuracy): Éste sí es fácil, eh. Afecta a la probabilidad de golpear al malo, como es de esperar, sea con un hechizo o con un arma, sea ésta de cuerpo a cuerpo o de distancia. Lo ideal es que todos la tengan bastante alta, aunque los ladrones y los clérigos, dada su menor importancia en el combate pueden permitirse más fallos. Ahora bien, si tu mago es un madero, no te gustará echar a perder tantos puntos en ese super hechizo para que luego falle.

-Suerte (Luck): Este atributo influye al intentar abrir cofres o puertas con trampa. Es de imaginar que, aun precisando de un gran conocimiento en el tema, siempre hace falta algo de suerte: los nervios juegan muchas malas pasadas. Los ladrones han de ser las clases que más suerte tengan como se deduce del tipo de incidencia del atributo.

Ahora vamos ya con los demás amigos de la banda.

OTROS MANIACOS

Hoy comienza la sesión con un maniaco de la bella Easo, o sea, San Sebastián. Es Alberto Elorza y le parece genial «Eye of the Beholder III»; prefiere su sistema de hechizos al típico de Puntos de Magia porque le parece más cómodo. Pero, precisamente por eso, querido Alberto, no exige el uso de estrategia, máxime con el sortilegio de Crear Comida. Vamos, que es poco realista porque es casi como tener infinita magia. «The Summoning» no acaba de convencerle. Sí, la verdad es que al cabo de tantos niveles resulta algo monótono, pues no ofrece verdaderos enigmas ni obstáculos.

Finalmente, a Alberto le queda por encontrar la cuarta palanca de hueso en el mausoleo de Myth Drannor. Pues bien, se encuentra tras una puerta cuya llave podrás recoger en un pozo. Cuando actives las cuatro palancas te harás con algo bastante útil para atravesar el bosque de que también hablas. Antes de proseguir, hay que revelar la clave para poder leer las respuestas que el pasado número dábamos a Alberto Padilla. Me supongo que la gran mayoría no habréis tenido gran dificultad para su hallazgo. No obstante, ahí va la solución. Ambas se basan en el orden alfabético: la primera respuesta la podéis descifrar sustituyendo cada letra por la inmediata anterior en el abecedario; para la segunda respuesta, basta con cambiarlas por la inmediata posterior.

Seguimos. Desde un lugar incógnito escribe un reclamo patético J.Luis Diez, que encuentra problemillas en el recién comentado «Veil of Darkness». Paso a exponer sus preguntas: ¿qué necesita para conseguir probar quién es el asesino de Ambrosio?, ¿qué decir al Escribiente del Monasterio?, ¿y a la joven muda?, ¿cómo librarse de la maldición del Libro Parlante? En «Eye of the Beholder II» también tiene un problema, pero no lo describe con precisión, por lo que poco puedo hacer por responderle.

Y acompaña tales dudas de un síntoma harto demostrativo del aludido patetismo: ha comenzado a pensar en dedicar su disco duro a programas ofimáticos..., en breve, el Word Perfect podría apoderarse de este territorio virgen. Evidentemente, J.Luis, necesitas atención psiquiátrica: no hagas nada hasta que lleguen los bomberos. (los demás, distraedle mientras le ponemos la camisa de fuerza antes de que haga algo irreversible).

Las pruebas para inculpar al asesino son, como bien dices, tres: la botella de vino vacía, la camisa rasgada (los dos trozos que hay) y el perejil. Éste se lo debes llevar a Anabel, la herborista, para que te diga su significado antes de que puedas usarlo como prueba. Al escribiente del Monasterio le liberarás de su maldición si le dices justo aquella palabra que representa el objeto que le tiene aprisionado. En cuanto a la Muda, le debes decir el nombre de su prometido, que encontrarás en el Libro de Almas una vez consigas que la justicia caiga sobre el sepulturero. En cuanto a la maldición del Libro Parlante, me temo que no sé a qué te refieres. Dame más datos y te podré responder. Pues nada, hasta otra. Por curiosidad, las siglas "Tte." que antepones a los apellidos en tu firma,¿no querrán decir Teniente? Si es así, a la orden, mi Teniente, y disculpe el tuteo en la respuesta (conste que no lo digo en broma).

Creo que he visto un bostezo al fondo. Sí, se va haciendo tarde y todavía queda un largo camino hasta casa, donde la aventura estará a la vuelta de un interruptor. Me despido con mi frase más usada, aunque no preferida: el próximo mes, más.

Ferhergón



Cuando hasta yo mismo ya pensaba que se nos iba para siempre, parece que todos sus aficionados han decidido ponerlo una vez más en el lugar que tantos mes es ha ocupado. «Shadowlands» vuelve y arrebata con poderío el primer puesto a «Ultima VII», lugar en que éste parecía estar cómodamente instalado. Pero aún hay más sorpresas. Porque aún sin estar publicado en España, ya tenemos a «Might & Magic» entre los cinco primeros. Y no se acaba aquí lo sorprendente. No tienen desperdicio las apariciones en los puestos 4 y 5 de sus ocupantes. Todavía «Lord of the Rings» se ha mantenido uno y otro mes entre los primeros. Pero es que «Elvira» me parece que nos visita hoy por primera vez..., y lleva algo así como tres años publicado. ¿Os habéis puesto de acuerdo todos sus aficionados este mes para votarlo?

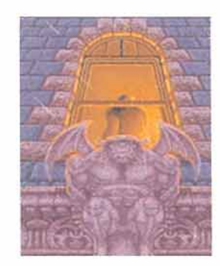
Es previsible que en los próximos meses «Might & Magic III» pase a ocupar nuestro trono, pero tendrá una cruenta pugna con los de la serie Ultima y con «Shadowlands». Por contra, no parece que «Dungeon Hack» o «Dark Sun» vayan a estar en la lucha. El galardón de juego del mes va en esta ocasión para un habitual del puesto: «Shadowlands».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL
Votos contabilizados en Diciembre-93

1.- Shadowlands
2.- Ultima VII: The Black Gate
3.- Might and Magic III.
4.- Lord of the Rings
5.- Elvira, Mistress of Darkness.



Shadowcaster



Kirk tenía un gran potencial polimórfico: podría asumir hasta seis formas distintas de su original humana, obteniendo así nuevas posibilidades, rebasando de los simples poderes humanos. Aún así, sólo no podía..., y precisaba de la ayuda que ahora vamos a tratar de prestarle. Más o menos, sabrás de qué va el juego, supongo. Por si acaso, un brevísimo resumen... Bueno, quizá sea mejor enrollarse un poco más. Ya en serio, Kirk es el último de una raza con el poder de mutar en otras formas. El futuro de tal pueblo está, pues, pendiente de un hilo. Los dioses han mirado el futuro y no ven esperanza: todo es desolador. Todo menos una zona que no son capaces de discernir, y sobre la que el personaje protagonista de este juego arroja sombra. De ahí el título. Cuando su abuelo, o quien él creía que lo era, le estaba contando esta misma historia, una gárgola irrumpió a través de la ventana acometiendo al anciano, quien apenas pudo conjurar un hechizo. Éste fue suficiente para trasladar a Kirk a un curioso jardín y permitirnos a nosotros disfrutar de este excelente juego.

LAS FORMAS DE KIRK



Como sabéis, una de las características más celebradas del programa es la posibilidad de transformarse de humano en otros seres, con poderes especiales. Dichas formas se adquieren durante el desarrollo del juego, lo que significa que no gozaremos de todas ellas desde el principio. Para poder realizar la metamorfosis deberemos poseer cierta cantidad de energía: una vez mutados, el uso de los poderes de las criaturas también consumirá de dicha fuente, lo que supone una cierta racionalización en el uso de los mismos. Dicha energía sólo se recupera con la forma humana al pasar el tiempo. Además, hay unas pócimas que nos permitirán también obtener esta energía. En niveles más avanzados, hay unas piscinas que nos permiten recuperarla, pero también se agotan. En cualquier caso, si estamos muy apurados en este aspecto, lo conveniente será buscar un sitio tranquilo, o sea, sin bichos en las proximidades, y esperar pacientemente a recuperarnos. Como quiera que en el juego no hay limitaciones temporales o alimenticias, podemos entretenernos en otras cosas mientras recuperamos la energía. Por ejemplo, leer un libro, que ya está bien de tanto jugar todo el día.

Ahora veremos algunos consejos generales sobre el uso de las posibles formas, pero antes os diré que, cuando adquiráis una nueva forma, comencéis usándola para subirla de experiencia con monstruos fáciles. A tal efecto, os recomiendo que la arméis con el boomerang y les ataquéis de lejos. Otra posibilidad es debilitar al bicho con alguna forma más poderosa y, cuando notéis que huye, atacarle con aquella a la que queréis dar experiencia. Una vez haya adquirido el suficiente nivel ya la podréis usar en combates más cruentos. Estas son las formas:

Maorin: *la forma del gato te será imprescindible durante mucho tiempo, dado su poder de combate y su mayor cantidad de puntos de vida a igual experiencia. Procura darle bastante experiencia, a partes iguales con la forma humana, con la que va a coexistir mucho tiempo. Interesa dar experiencia a la forma humana porque así sube el tope de energía. Por otro lado, a Maorin interesa dársela para que aumente su resistencia y luche mejor. Respecto a la vista especial, sólo encontré un sitio en que sea necesaria y es en el primer nivel. No desperdiciéis energía usando este poder.*

Caun: *aparte de los hechizos, de escaso uso salvo el de curar, y de su habilidad para abrir puertas cerradas colándose por sus rejas, lo realmente destacado de Caun es la velocidad a la que recupera sus puntos de vida. Por contra, en ataque no lo vas a usar nunca, pues preferirás luchar como humano. La conclusión que se obtiene es que a Caun es a la única forma que no interesa darle experiencia. La razón es que, al dársela, subirán sus puntos de vida y, consecuentemente, tardará más en recuperarlos todos. Y como la barra de energía es la misma para todas las formas, si tenemos al máximo a Caun tenemos al máximo a todos. Capicce? (Esto no sé si lo habré escrito bien, pero espero que no me chaféis el golpe italiano).*

Opsis: *con esta forma hay que tener mucho ojo. Je, je. Usarla en combate cuerpo a cuerpo es suicida; tampoco parecen muy eficaces sus ataques mágicos con fuego o frío, ni muy útil su paralización del enemigo. Lo mejor de él son dos cosas: puede volar, aunque muy lentamente, lo que le permite atacar sin peligro con el boomerang a enemigos de tierra. Por otro lado, el toque de la muerte es realmente efectivo en muchos casos, pese al desmesurado consumo de puntos de energía. Reservadlo para los enemigos más potentes, como los monjes del castillo o los diablos voladores del templo. Por desgracia, no suele funcionar contra los enemigos jefe.*

Kapha: *o la ranita. Es obvio que sin él no es recomendable bucear, y hay un nivel en que no nos quedarán más cascaras que sumergirnos, y además un buen trecho. Su golpe eléctrico no es nada efectivo; por contra, cuando va armado con el Tridente del Poder, es una gozada ver cómo caen los enemigos.*

Ssair: *éste es una buena forma para combatir por el aire, ya que resulta mucho más rápido que Opsis. También es conveniente, por tanto, para atravesar grandes territorios de lava o fuego, que no se recomienda pisar. Su ataque cuerpo a cuerpo es muy bueno, pero el consumo de energía hace que se deba moderar el uso de esta forma.*

Grost: *esta forma es, como creo que algún famoso ya ha dicho, "la leche" (véase comentario del «Shadowcaster» en Micromanía de enero de 1994). Una vez la tengas ya no querrás usar ninguna otra y te reirás del pobre Maorin. Vamos, que si te dan ésta desde el principio acabas con Veste en una sentada. Tiene cantidad de puntos de vida y unos puñetazos que son una delicia (darlos, no recibirlos); además, con esos puñitos y sus paredes delgadas, destroza con gusto y abre caminos nuevos. El poder del terremoto admite, sin embargo, el calificativo de "chorrada".*





MANERAS DE SER

■ **RAVEN SOFTWARE/ORIGIN**
■ Disponible: **PC**
■ T. Gráfica: **VGA**
■ **ARCADE/J.D.R.**

Una vez explorado el jardín y con una cabeza debajo del brazo, usa la llave triangular para que la estatua deje expedito el acceso al segundo nivel, también llamado nivel del water porque para hacer algo útil en él habrás de tirar de la cadena (no se te olvide: usar cosas, botón derecho). Y jugando con el cráneo conseguirás otra cabeza.

La siguiente visita será el cementerio en que hay cabezas a pares. Ah, y también unos divertidos "ojonativos" con lanza y todo. Una vez "ex-decapitadas" las estatuas, podremos seguir con el turismo. En el nuevo sitio proseguirá la buena compañía hasta que encontremos a un hechicero que nos dará muchos quebraderos de cabeza (menos mal que las otras cuatro ya las pusimos en su sitio). Usa todo tipo de bolas de fuego de los bastones que lleves, y evita las suyas. Ataca con Maorin y no desesperes, que Caun está cerca.

Las fauces nos llevan al Templo, donde comienza ya la aventura en serio. En el extremo norte está la habitación que nos dará acceso a la guarida de Veste, una vez cumplamos unas simples formalidades, consistentes en recuperar las cuatro formas que nos faltan, para lo que tendremos que ir metiéndonos por los transportadores de esta habitación. Una vez resolvamos la zona a la que nos lleva, volveremos al templo para poder llegar desde aquí a otra. Y, cuando hayamos recuperado las cuatro formas citadas, ganaremos un viaje al mundo de Veste con todos los gastos pagados.



PC

Las fauces nos llevan al Templo, donde comienza ya la aventura en serio. En el extremo norte está la habitación que nos dará acceso a la guarida de Veste...

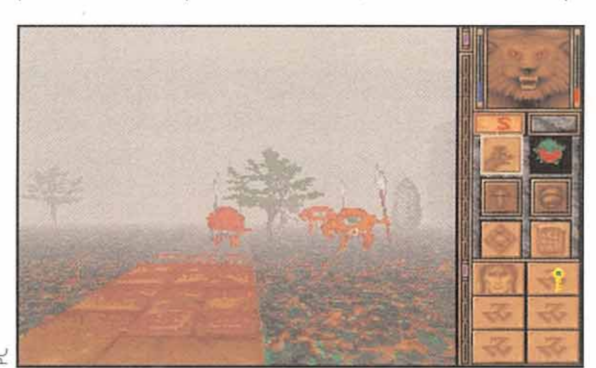
Para empezar, visitaremos un castillo, empezando por su mazmorra, qué vida ésta, para pasar a sus bodegas y terminar en el mismísimo salón del trono. Si te gusta la lectura, hay una espléndida biblioteca a tu disposición, aunque algo concurrida por unos peligrosos monjes. Por lo demás, acude presuroso a tu cita en la torre con Lord Wolf, cita que terminará mal. Si es para él, podrás adquirir la forma de Opsis, aliado inestimable.

El siguiente escenario es ciertamente más tétrico: unas minas donde una curiosa raza de jabalíes esclaviza a otra de enanos. Nos toca el papel de paladines de la libertad, aunque el jefe de los malos es bastante duro de pelar. Por suerte, parece que tiene miedo de pisar el césped, y si le atacas desde la zona próxima al árbol de la Vida, él no se te acercará. Más abajo hay unas oscuras cuevas en que habremos de vigilar constantemente la presencia de unas pequeñas arañas, no por ello menos peligrosas, que atacan indistintamente desde el suelo y el techo. El boomerang mostrará su enorme utilidad en estas adversas circunstancias, pero más te vale apuntar bien. Por cierto, por las cercanías encontraréis un mapa de este nivel, con los objetos y su posición. Espero que os sea de ayuda, pues el nivel es bastante oscuro, y así os evitaréis tener que estar todo el rato lanzando hechizos de luz.

Con Kapha, nada mejor que un viaje al mar. Habrá mucho que bucear en esa especie de Atlántida. Os recomiendo que tengáis a mano el Tridente del Poder, porque sin él poco podréis hacer contra los monstruos submarinos. El shock eléctrico es poco eficaz, pues su consumo es excesivo. Por cierto, antes de comenzar el baño habréis de encontrar una llave. Al final conoceréis al rey de los mares, al poderoso Neptuno, y doy fe de que resultará un enemigo bastante duradero: pero es mortal, de verdad. Y por desgracia necesitarás lo que suelta para evitar posteriores ataques de unos seres bastante poderosos. No os digo más. Ah, procurad no bucear, por equivocación, con la forma humana. De vuelta al templo, nos queda visitar un volcán. Después estaréis preparados para conocer las sorpresas que Veste os ha preparado con ocasión de la visita.

Bueno, ya lo veis, «Shadowcaster» ofrece grandes oportunidades de formarse a todos los niveles: mundos nuevos, lectura... Pero el resto os toca a vosotros: no os puedo ayudar más porque sobre el futuro no veo más que sombras. Oye, ¿no os suena esto?

F.H.G.



PC

Existe un decorado muy tétrico: se trata de unas minas donde una curiosa raza de jabalíes esclaviza a otra de enanos.



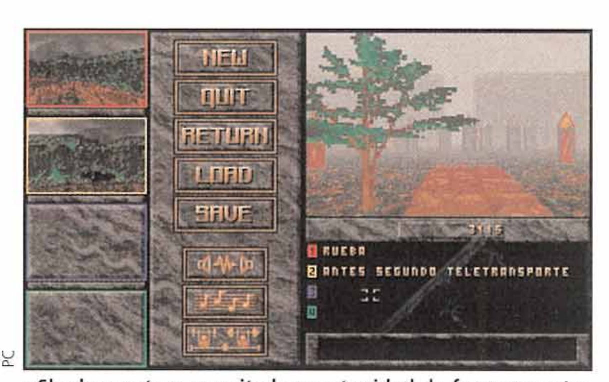
PC

Cuando hayamos recuperado las cuatro formas que exige «Shadowcaster», podremos viajar al mundo de Veste.



PC

De vuelta al templo, nos queda visitar un volcán. Después, estaremos preparados para conocer la naturaleza de Veste.

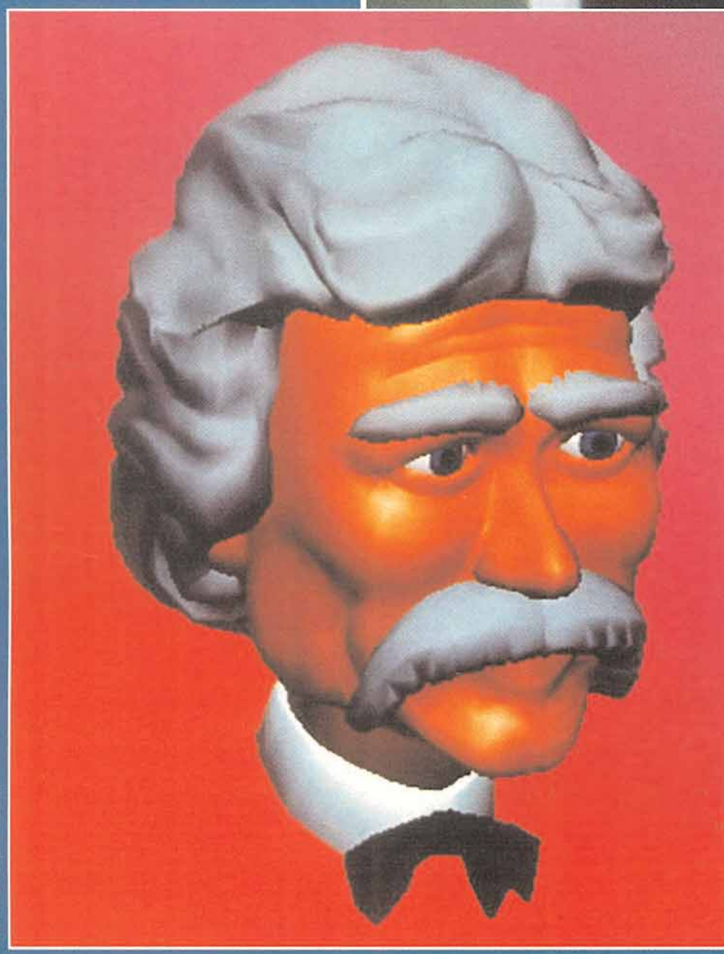


PC

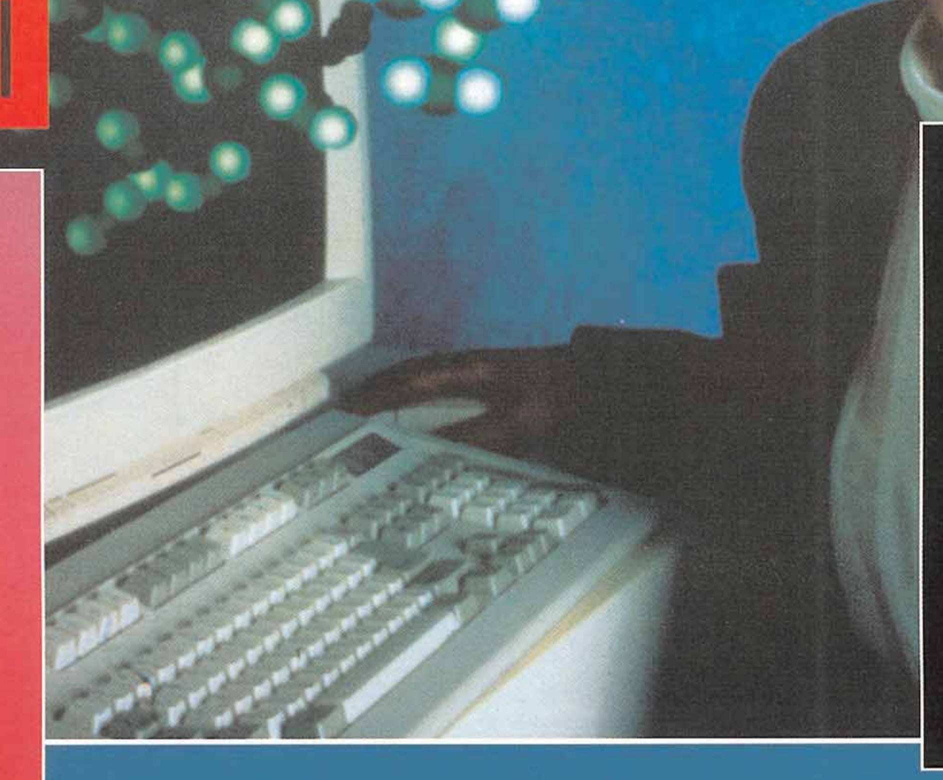
«Shadowcaster» permite la oportunidad de formarse a todos los niveles: mundos nuevos, lectura...

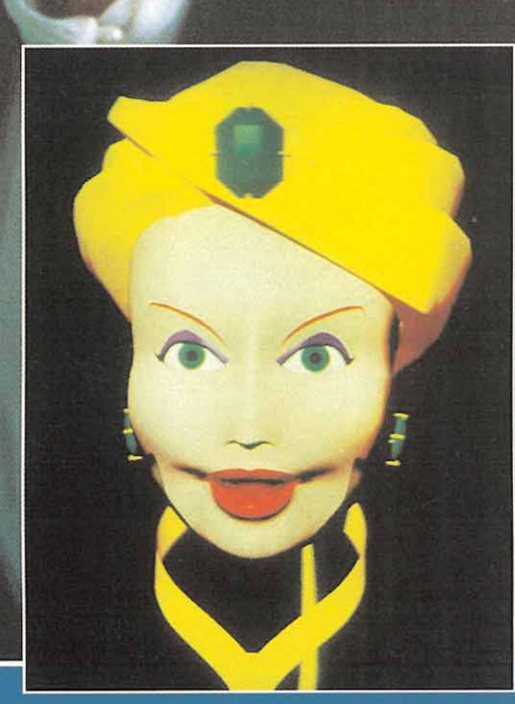
Virtual Reality Expo:

Gran éxito de la feria norteamericana de Realidad Virtual



VIRTUAL MARK TWAIN





VIRTUAL MARK TWAIN

¿Preparados para emprender un viaje al futuro? No todo el mundo tiene las cualidades necesarias, así que si no os sentís con las fuerzas suficientes, podéis saltaros tranquilamente este artículo, que los que lo suscriben no se van a enfadar lo más mínimo... Pero como nos imaginamos que la Realidad Virtual os tiene a todos encandilados, creemos que será mejor que cojáis asiento, respiréis profundamente y os dispongáis a alucinar con lo que la nueva tecnología nos ofrece en los albores del siglo XXI.

¿Por qué os comentamos todo esto? Porque, para que os hagáis una idea de las proporciones que este fenómeno está adquiriendo, recientemente se ha celebrado en el New York Hilton de Nueva York la Virtual Reality Expo, una feria de Realidad Virtual. Aunque el recinto ferial no era muy grande, lo verdaderamente importante es el volumen de creatividad que allí se pudo observar. Para empezar, tuvimos ocasión de disfrutar de «Eat a Bug», un curioso producto que Dean Friedman Productions creó hace ya un tiempo para generar interacción entre una persona y una serie de imágenes de vídeo.

Otra noticia interesante que recogimos durante el evento, es que una nueva división, Invideo, ha sido creada para trasladar esta tecnología a los salones recreativos a través de un juego titulado Volleyball, donde seis jugadores, tres por cada equipo, lucharán por mandar la pelota de voleibol lejos del alcance de sus adversarios.

¿Qué maravillas podemos decir que no sepáis de la tarjeta Ultrasound 3D de Advanced Gravis para PC? Pues muy sencillo: que su nuevo driver Mega-EM consigue que los juegos y aplicaciones que no permitían seleccionar dicha tarjeta la incluyan de ahora en adelante entre sus opciones. Por su parte, el nuevo Patch-Maker Lite es un sintetizador que utiliza samples o digitaciones de audio para crear instrumentos, con lo que una serie de juegos se aprovecharán de esta tecnología para sonar a las mil maravillas. Entre ellos se incluyen «Hired Guns», «Rebel Assault» y «3-D Dinosaur Adventure», por poner sólo un ejemplo. Además, la Ultrasound 3D produce sonido "holográfico" mediante tecnología de punto focal. Este galimatías sirve para que los juegos tengan una banda sonora algo más que realista. Si usamos esa tarjeta en combinación con Worldtoolkit de Sense8 en un PC podremos crear nosotros mismos aplicaciones para 3D. Operando desde Windows tendremos la posibilidad de explorar objetos tridimensionales previamente diseñados. Además, se nos brinda la oportunidad de dibujar cubos y polígonos en este mismo programa. Para ello tendremos que disponer de un PC 386 o superior y una tarjeta gráfica de al menos 256 colores.

Seguimos alucinando con PHS Colorgrams de $(Art)^2$ Laboratory, una serie de imágenes holográficas digitalizadas a todo color que nos dejan a todos boquiabiertos. Este espectáculo visual en 3D se consigue sustituyendo la pantalla lenticular por otra especial que ejerce de barrera, intensificando la claridad y nitidez del efecto tridimensional. Esta última se combina con una transparencia Cibachrome que contiene una imagen digital intercalada y el resultado se puede utilizar para envolturas o envases de productos como libros, discos compactos, etc.

Tampoco debemos perder de vista un producto como «High-End» de Windlight Studio, que hace

Acción sin Barreras



«Cybertron» no solamente refleja los movimientos en su casco, sino que estos se transmiten también por todo el cuerpo.

Con la tecnología de «Windlight Studios», nuestros movimientos aparecerán digitalizados en la pantalla.



Invideo trasladará la tecnología de la Realidad Virtual a los salones de recreativas.



Con Vream se pueden crear mundos virtuales incluso con redes informáticas.

que unos personajes digitalizados en la pantalla del ordenador reproduzcan los movimientos reales de personas. Y ese ordenador no es sino un Indigo de Silicon Graphics que Windlight Studio utiliza para aplicar su línea de software Alias. Uno de los productos más sobresalientes de ésta es Alias Power Animator V5, que realiza complejas animaciones y modelados, tiene herramientas electrónicas de pintura, puede crear imágenes tan realistas como una fotografía y mucho más. Pero tal vez lo más interesante sea el sistema Motion Capture, a través del cual pudimos ver a una señorita moviéndose mientras el ordenador reproducía su imagen de un modo casi perfecto.

Otro de los dispositivos que contribuyen a crear ambientes de Realidad Virtual viene de la mano de la firma Vream. Gracias a él se pueden crear mundos virtuales incluso en redes informáticas. Y también las prestaciones del PC se ven potenciadas para dar paso a imágenes "reales como la vida misma". Este sistema utiliza menús desplegables como interfaz gráfico de usuario. Cuando se reúnen varias personas pueden fácilmente interactuar con las demás.

¡A jugar!

Pero vayamos a lo que más nos entusiasma, que son por supuesto los juegos. Y nada mejor para empezar que Virtual Goalie, que nos coloca frente a una maqueta de un poste de una portería de hockey. A través de las pantallas de televisión se puede contemplar toda la pista "virtual", con la que se puede interactuar moviendo las manos. Nuestro objetivo será mantener a cero nuestra portería, y para aumentar la sensación de realismo nos dan antes de la sesión un stick y unos guantes de portero. Para remate, una tarjeta de sonido "Surround Sound" nos meterá de lleno en el ambiente de un campo abarrotado hasta la bandera. Esta maravilla está destinada a los salones recreativos y parques de atracciones.

Si no os va mucho lo del hockey, podéis probar fortuna con VR Slingshot, un juego que combina unos gráficos de cine con un sonido estremecedor. Se puede jugar con gafas de cristal líquido o resignarse a observar la imagen en dos dimensiones. En cualquier caso, no faltará la acción trepidante al tomar curvas cerradas con la nave espacial en pos de los aparatos enemigos. Podréis incluso jugar contra otros "astronautas" a través de un modem. En un principio este juego saldrá para Amiga y luego lo hará en PC.

Por último, no podemos dejar de mencionar el Virtual Mark Twain de Color Concepts, donde un actor pone su voz y sus movimientos a un personaje "virtual" que aparece en pantalla y "oye" todos los comentarios del jugador. Esta técnica se denomina VActor Performer y viene patentada por PLS Staging.

M.M.R./ J.C.R.

Imprescindible el casco

Y llegamos tal vez a la faceta más espectacular de la Realidad Virtual: la que requiere el uso de cascos. Para empezar, hablemos de Alternative Worlds, en el que un casco de cristal líquido nos traslada a un mundo tridimensional que se mueve con vuestra cabeza. Y eso no es todo lo que se nos ofrece en este campo, puesto que Cybertron no se limita al casco, sino que refleja todos los movimientos del cuerpo al situarse el usuario sobre una plataforma giroscópica. Los primeros planos que se consiguen de esta manera son verdaderamente pasmosos. Pero volvamos a pisar tierra firme con las gafas polarizadas imprescindibles para observar en tres dimensiones unas imágenes borrosas que aparecen en pantalla. Estas gafas funcionan con el Cyberbook de VRex, indescriptiblemente bueno. Baste con decir que sus imágenes son impecables, sin ninguna clase de parpadeo. De la misma empresa es el SMUX, un sistema de conversión de imágenes esteroscópicas ya creadas en tres dimensiones. SMUX es compatible tanto con el interfaz gráfico de Macintosh como con el entorno Windows de PC.



«CYBERTRON»

Sin embargo, si tenemos en cuenta que hace falta un monitor multisync especial a 100 Mhz o más para aprovechar al máximo sus cualidades, tampoco se puede decir que las gafas polarizadas sean el no va más. Su ventaja, por supuesto, es que eliminan la necesidad de conectores, cables y demás "estorbos" que son un accesorio imprescindible para las gafas de cristal líquido. En cambio, los resultados que se consiguen con éstas son superiores.

Para salir al paso de la polémica, llega Crystal Eyes VR de Stereographics, que no sólo ofrece la calidad de las gafas de cristal líquido, sino que lo hace sin ninguna clase de cables. Este nuevo aparato contiene un micrófono de ultrasonidos que interactúa con la unidad básica, mediante un triángulo de altavoces situado encima del monitor. Gracias a él no podrá haber ningún tipo de interferencias con otros campos eléctricos, magnéticos o de rayos infrarrojos. Esta sensacional experiencia se puede compartir con varios amigos. En este caso, el emisor de infrarrojos sincroniza el aparato ocular con la imagen electrónica, "tapando" uno de los ojos al oscilar la imagen hacia el lado contrario a una velocidad imposible de captar por el ser humano.



«CYBERBOOK»

«CRYSTAL EYES»

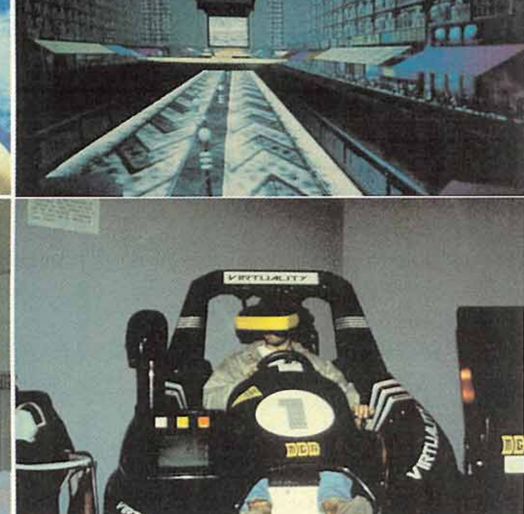
Si lo que se busca es un gran aparato a bajo precio, tal vez se encuentre en Cyberscope de Simsalibum, una unidad que se conecta al frontal del monitor y funde dos imágenes tridimensionales en una sola al mirar a través del agujero correspondiente. Y todo ello por sólo 200 dólares (unas 24.000 pesetas).

La Realidad Virtual llega a España en la exposición «VERTIGO VIRTUAL»

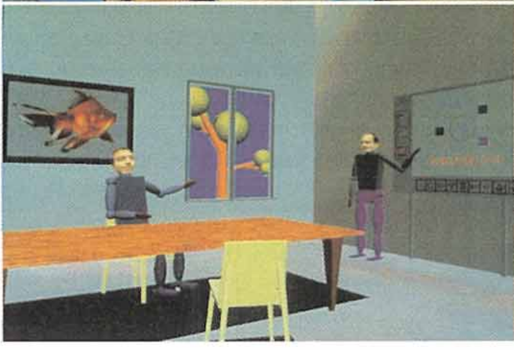
Un mundo sin fronteras

Estados Unidos, es la cuna de la Realidad Virtual y, lógicamente, es allí donde mayor repercusión tiene esta nueva tecnología. Sin embargo, nuestro país no ha permanecido ajeno a este interesante fenómeno. La prueba más evidente es una exposición, donde podremos tomar contacto directo con los mundos cibernéticos, que recorrerá durante los próximos meses las principales ciudades de nuestra geografía y algunas ciudades europeas.









La exposición «Vértigo Virtual: Viaje a la tercera dimensión», es un proyecto conjunto del Museo Interactivo de la Ciencia Acciona y Realidad Virtual S.L., compañía pionera en nuestro país de esta nueva tecnología. Uno de los objetivos perseguidos por Realidad Virtual S.L., desde que fundó, hace ya algún tiempo, ha sido la divulgación cultural y científica de la tecnología de la Realidad Virtual. Fruto de su trabajo durante el pasado año organizaron distintas exposiciones, de las que destacan las presentadas en Madrid y La Coruña, que les han permitido ganar la experiencia necesaria para emprender este nuevo proyecto bastante más ambicioso.

La gira ha rescatado una vieja idea de Jaron Lanier, creador del "guante de datos" y uno de los padres de la R.V., quien pretendía recorrer Estados Unidos en un autobús para acercar a la gente esta nueva tecnología. La idea se quedó en un proyecto que ahora se hace realidad en nuestro país.

UNA CITA IMPRESCINDIBLE

La gira que ha arrancado en Vigo, donde permanecerá hasta el 30 de enero, llegará a León el 12 de febrero donde se podrá visitar hasta el 3 de marzo. El Museo Acciona de Madrid será el siguiente punto de encuentro –del 17 de marzo al 31 de mayo– y poco después llegará a Barcelona, San Sebastián y Gijón –aún no han sido fijadas las fechas de estos encuentros– continuando el recorrido en otras ciudades.

Básicamente la exposición puede dividirse en cuatro grandes bloques. El sector cero, llamado "Viaje a la Tercera Dimensión", hace, en palabras de los organizadores, de marco conceptual para todo el recorrido posterior, es la aproximación del hombre a crear una tercera dimensión artificial donde situaríamos a la Realidad Virtual. En este apartado se van a mostrar como novedad en España holografías en color (escologramas) de la empresa norteamericana Art ^{n}, holografías volumétricas y también podremos probar un simulador de vuelo para tres personas o asistir a la proyección de una una película estereoscópica.

El segundo sector "Mundo Virtual" será uno de los más interesantes y en el podremos probar cuatro equipos de Realidad Virtual de varios fabricantes, con sus correspondientes elementos –spacstick, posicionador magnético, casco estereoscópico, etc.– y varios basados en PCs con distintas aplicaciones.

El tercer sector llamado "Mundo Interactivo" tendrá un "teatro electrónico" donde se proyectarán vídeos relacionados con la Realidad Virtual, la infografía y el movimiento Cyberpunk. Merece la pena comentar en este apartado el programa de vida artificial "El mundo de los Mbitis", desarrollado por Federico Morán y Juan José Merero dos profesores de biofísica y física, en la universidad de Granada y en la complutense de Madrid, quienes han creado el primer ecosistema de vida artificial desarrollado en España. Ha sido presentado en la cita "artificial life" de Santa fe dirigida por Lanton y ha supuesto uno de los hitos en la corta historia de la vida artificial.

El cuarto sector es "Ciberespacio", donde los organizadores intentarán que el visitante conozca cómo se vive la Realidad Virtual en Estados Unidos y otros países europeos, y cerrará la exposición.

CADA VEZ MÁS CERCA

Dentro de muy poco la Realidad Virtual, en opinión de los responsables de Realidad Virtual S.L., dejará de ser algo restringido a los centros de entretenimiento o a exposiciones concretas, para llegar a nuestros hogares. El propio Alejandro Sacristán, director comercial de Realidad Virtual S.L., nos comentó su visión sobre el tema en una distendida entrevista. "Gracias a Sega, Nintendo y Virtuality en el año 94 y 95 vamos a tener equipos de visualización domésticos funcionando en base a consolas de CD-ROM. Sega en Estados Unidos en junio de este año va a comercializar un casco de visualización tridimensional a todo color que funcionará sobre Mega CD, tardará algo más en llegar a Europa ya que parece que tienen problemas con la versión PAL. Nintendo junto a Silicon Graphics trabajan también en un equipo doméstico para el 95 y y Virtuality en un sistema con un nuevo casco para sus centros de entretenimiento y desarrollarán una versión reducida del mismo.

Además, en el último Siggraph se presentó un casco llamado VIM 1000 que, aunque todavía no se ha comercializado, tendrá una versión reducida que se va a incorporar para el primer canal de televisión por cable que incorpore programas de Realidad Virtual. Dos empresas, VR entertainment y Kaiser, trabajan en este proyecto y están haciendo películas en 3D y cosas interactivas; ¡el próximo año en USA podrán recibir Realidad Virtual a través de la televisión! Para lograrlo sólo será necesario tener en casa un aparato donde confluyen los cables de fibras óptica, que funciona como un gestor de información mezcla de monitor de televisión y PC, que recibe los datos gracias a la fibra óptica. De hecho, hay empresas muy grandes embarcadas en loo que se supone será la revolución que supondrá la fibra óptica como Time Warner o las empresas de John Malone, dueño de TBI y CNN, además de diferentes empresas de telefonía; todos se han metido de lleno en la batalla de la autopista de la información con inversiones de miles de millones de dólares y los videojuegos y la Realidad Virtual será la parte que más tire del carro de la autopista de información. Si vamos a tener Realidad Virtual en nuestras casas dentro de poco".

Como veis el futuro se presenta muy prometedor y desde luego nosotros estamos dispuestos a permanecer atentos y subirnos, sin dudar un segundo, a este autobús.

Equipo Micromanía

REALIDAD VIRTUAL S.L. Una compañía de vanguardia



Cuando Alejandro Sacristán, José Antonio Mayo y Alberto Arnedillo, entre otros, fundaron la compañía hace unos años partieron de una idea llevar hasta nosotros la Realidad Virtual y situarse en la vanguardia de esta nueva tecnología. Hoy han ampliado sus objetivos y acompañan a esta tarea de divulgación con la comercialización y alquiler de equipos de R.V., tanto de propósito general como de ocio para centros de entretenimiento. El desarrollo de aplicaciones virtuales sobre plataforma PC –su primer trabajo «Alicia al otro lado de la pantalla» se presentó en la última edición del Simo–, junto con la organización de presentaciones y conferencias completan las actividades de la compañía. Sus planes a medio plazo dependen en gran medida de la integración de la R.V., en nuestro entorno y no descartan la posibilidad de desarrollar aplicaciones dirigidas a equipos domésticos de R.V., que tarde o temprano pasarán a integrarse en nuestra vida cotidiana o incluso montar un centro de entretenimiento ciberdélico, un término muy original mezcla de cibernético y psicodelia.

¡CONECTA CON NOSOTROS!

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo y permanente a nuestras bases de datos. Para estar bien informado. Incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias. Incluso, es posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados al servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos o aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, ganar importantes premios, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios, y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre videojuegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc...

NUEVO SERVICIO DE TRANSFERENCIA DE FICHEROS

ransferencia de Ficheros HOBBYTEX
1 CARGADORES DE JUEGOS
2 IMÁGENES DEL POV
3 JUEGOS
4 UTILIDADES
En un futuro próximo incluiremos más tipos de programas.
Selecciona opción Ayuda *1# Menú prpal *8#

EN ÉL ENCONTRARÁS:

- **JUEGOS COMPLETOS**
- **CARGADORES**
- **FICHERO POV PARA RENDERIZAR**
- **EMULADOR DE SPECTRUM**
- **FICHEROS DE TEXTO**
- **ACTUALIZACIONES «PCFÚTBOL»**
- **UTILIDADES, ETC...**

¡NO ES NECESARIO PAGAR NINGUNA CUOTA DE ACCESO!

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 032 es ***213086350#**

MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a trucos y miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas, acceder a un servicio de telecompra...

HobbyTex
1 NOTICIAS 6 JUEGOS Y CONCURSOS
2 FORUMS 7 MENSAJERIA-BUZONES
3 REVISTAS 8 SERVICIOS HOBBYPOST
4 DIALOGOS 9 OTRAS OPCIONES
5 ANUNCIOS 0 !!! ATENCION !!!
!!!ATENCION!!!: HOBBYTEX en PRUEBAS Hay opciones que aún no funcionan correctamente. Pedimos disculpas
Selecciona opción: Ayuda *1#

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX ?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota y no es necesario ser socio.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amigo o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Transferencia de ficheros: Juegos, Utilidades, Cargadores, etc... a tu disposición para que los cojas cuando quieras.

Noticias: sección en la que te informaremos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press –Micromanía, Pcmanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega– y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan, beneficiándote además de ofertas especiales.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te faltan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

032 *HOBBYTEX#

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 032, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX en el que te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

!! YA ESTÁ EN MARCHA «CARRERAS DE CABALLOS» EL PRIMER JUEGO INTERACTIVO MULTIUSUARIO!!

Y ADEMÁS... JUEGOS-CONCURSO DONDE PODRÁS GANAR CADA SEMANA NUEVOS VIDEOJUEGOS.

Guía del Usuario Incansable

YO NEXUS 7

CAPÍTULO 1

Por Rafael Rueda

Vocabulario y Anatomía para Novatos de una Máquina Pensante (1ª Parte)

¿Quieres convertirte en un "Einstein informático"? Eres capaz de asombrar y dejar boquiabiertos a tus amigos y colegas con un "flamante idioma técnico" para usuarios? ¿Crees que lo sabes "todo" acerca de los ordenadores personales? Bien amigos, podréis despejar todas estas interrogantes rápidamente si seguís nuestros capítulos de la "Guía del Usuario Incansable", una obra "rica, rica" en contenido y muy sabrosa, lista para engullir. Y lo mejor, está diseñada y autorizada para "Todos los Públicos" –empollones y científicos fracasados incluidos–. ¡Así que..., adelante pues!

ARCHIVO: Es es de suponer que todos sabéis que un "ordenador" es un "chico mecánico muy listo", y con una potente capacidad para recordar. Esos "recuerdos" o informaciones son los "archivos electrónicos" –también llamados Bancos de Datos–. Estos ficheros se pueden guardar en memorias externas (floppys, discos duros, etc). Allí la computadora los procesa, archiva y ordena, pudiendo acceder a ellos rápidamente y en cualquier momento. Tipos de archivos: innumerables..., de gestión, de texto, musicales, gráficos y muchos más.

ASCII: Siglas de "Código Standar Americano" para el intercambio de información. Código de ocho niveles que se utiliza –como su abreviatura bien indica–, para la transmisión de datos informáticos. Punto.

BASIC: Si en Italia se habla el italiano, en Alemania el alemán y en España el español, aquí en el mundo de los ordenadores se debe utilizar el Basic. Es un lenguaje –intérprete muy conocido y especialmente recomendado para principiantes–, y está formado por un montón de palabras que se convierten en "instrucciones y órdenes" para nuestro amigo electrónico. ¡No salgas de casa sin saber hablarlo!

BINARIO: Un computador vive, piensa y sueña en "binario". Lo que ronda por su cabeza, todas sus múltiples operaciones las traduce al "binario" o lo que es lo mismo, a un sistema numérico de sólo dos cifras: el 0 y el 1. La computadora lo simplifica todo a "ceros y unos" –letras, números, gráficos–, y así le resulta más rápido y fácil manejar la información. El cerebro humano no piensa en binario ¿o es que os imaginabais que podríais leer El Quijote en este sistema numérico de ceros y unos?

BIT: Dígito Binario. Representa a las dos únicas cifras de este sistema: 0 y 1. El 0 representa un impulso eléctrico "apagado" y el 1 "encendido". Traduciéndolo al vocablo humano 0=Chungo; 1=Guay. No confundir con BEEP, que es el sonido que emiten algunos robots y máquinas cuando trabajan. ¿De acuerdo?

BUS: Es el camino que siguen las señales electrónicas del computador. Un vehículo de transporte que lleva los datos de unos circuitos a otros. En las autopistas de los circuitos integrados hay mucha circulación y siempre se deben respetar las señales de tráfico y semáforos.

BUG: Un error o equivocación en los datos de un programa. Un molesto intruso que puede dar al traste con horas de trabajo.

BYTE: Octeto. Secuencia de ocho bits cuya permutación genera 256 formas de ordenar ceros y unos. El tamaño de la memoria de un ordenador se mide en "bytes". ¿Cuántos "bytes" contiene el cerebro humano? El de algunos..., muy pocos.

CHIP: Circuito integrado. Conocido como "cucaracha" por su aspecto de insecto pequeño con patas. En sus diminutas habitaciones pueden habitar miles de resistencias, transistores y condensadores "miniaturizados", por supuesto.

COBOL: Otro de,los lenguajes de programación para ordenadores. Está indicado específicamente para aplicaciones administrativas y de negocios. Es "complicadillo" y su utilización puede provocar jaquecas –no sólo a la máquina– también al usuario.

CÓDIGO MÁQUINA: Lenguaje formado por cadenas binarias de ceros y unos. Un programa escrito en "código máquina" no necesita ser traducido por el ordenador ya que es un idioma perfectamente inteligible para él. Lengua materna.

CPU (UPC): Unidad Central de Proceso o Microprocesador. El cerebro del ordenador. Aquí piensa y se encarga de las distintas operaciones lógicas. Un computador sin CPU sería un analfabeto total.

DEBUGGING: Espulgo. Acción de "espulgar" los errores que pueda contener un programa. Eliminar la "pulgas"'. Lo que se hacen los "monos", pero con el ordenador.

(Continuará en el próximo número)



UN DUENDE EN LA REDACCIÓN



En el número anterior de la revista, un "duende" se nos coló en estas páginas, cambiando unas imágenes de lugar. Fue en la sección de "La Otra Pantalla", en la que tenían que haber estado unos dibujos de temas navideños realizados por Julio Municio Oliver, y en su lugar aparecieron unos de Valentín López, de Baracaldo. Pedimos disculpas a ambos por ello, y aprovechamos la ocasión para reproducir las pantallas de Julio, además de una instantánea, realizada por él, del "duendecillo" de nuestra redacción. Divertido el chico ¿eh?

CURIOSAS PRESENTACIONES

Cuando os mostramos el mes pasado la peculiar forma en la que algunas compañías nos envían sus últimos productos, no sabíamos que la cosa iba a crear escuela. Al poco tiempo, nos llegó un misterioso paquete de SSI. Todos pensábamos que se trataba de algún programa nuevo, sin embargo, alguien notó un olor extraño. Al abrir la caja, comprobamos de dónde procedía el hedor. No se trataba de software ni de nada parecido, sino de una ristra de ajos con una curiosa nota en la que se nos comunicaba que un tal Strahd se presentaría en sociedad el día de Reyes en el C.E.S. de Las Vegas. Dicho personaje será uno de los más importantes en el próximo trabajo de SSI, «RavenLoft», del que hemos visto unas pantallas y no parece estar nada mal. Bueno, a ver si nos hacemos unas sopitas con esta fabulosa ristra...



La Revista Oficial del Manga Club

MANGA ZINE

Número 2, Enero a Marzo 1994

CONTENIDO

¡Hola a todos una vez más! Han pasado tres meses de intenso trabajo en las oficinas de Manga Video desde la aparición de ese Puño de la Estrela del Norte. Hemos de felicitaros a todos vosotros, amigos del cine de animación japonés, por el apoyo prestado, que ha hecho que nuestros títulos sean todo un éxito y aseguren la continuidad de nuestros lanzamientos. Gracias también a la prensa de todo tipo, que se ha hecho eco de esta revolución del manga y el cine de animación japonés, y que contribuirán al próspero desarrollo de éstos.

Oscar Valiente

¡Tú tienes la palabra!

Como habréis podido comprobar, hemos creado un nuevo sello de vídeo, Anime Vídeo, con el fín de lanzar bajo el mismo los títulos no disponibles por Manga Video en Gran Bretaña, como pueden ser DragonBall, Los Caballeros del Zodíaco, Ranma 1/2, City Hunter... para así aproximarnos más a vuestra demanda. Éste es nuestro principal objetivo, ofreceros aquellos títulos que realmente deseáis y por eso vamos a tratar de hacernos una idea lo más nítida posible de lo que queréis. Para ello hemos confeccionado este pequeño cuestionario, en el que citamos algunos títulos que tenemos en cartera.

Todo lo que tienes que hacer es escribirnos un "ránking" de preferencias de estos títulos y, si quieres, puedes añadir alguno que no se encuentre en las listas o que te gustaría que se reeditase. Respecto a las series de TV, estamos estudiando su edición en vídeo y nos gustaría saber la periodicidad y el número de capítulos por cinta que desearíais que tuvieran. Como véis, vosotros tenéis la palabra, así que.. ¡a escribir

PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

- The Heroic Legend of Arislan
- Odin
- Proyect A-KO
- RG Veda
- Wicked City
- Cyber City Oedo 808
- Crying Freeman
- Golgo 13
- Lensman
- The Guyver

NOVEDADES EN ESTUDIO

- Devilman
- Alita
- Roujin Z
- Tokyo Babylon
- El Mundo de Rumiko
- Appleseed
- Black Magik
- Patlabor
- Bubblegum Crisis
- Gunbuster
- Porco Rosso
- Lapüta
- Madox 01
- Macross

SERIES DE TV

- City Hunter
- Ranma 1/2
- Dr. Slump
- Robotech
- Jhonny y sus amigos
- Caballeros del Zodíaco
- Robotech



MANGA ZINE
Número 2 - Enero a Marzo 1994







Como ya habréis podido comprobar, durante los meses de Noviembre y Diciembre del año pasado lanzamos, para sorpresa de muchos de vosotros, los tres primeros largometrajes de DragonBall, correspondientes a la infancia de Son Goku. A lo largo de este primer trimestre editaremos las películas restantes, seis en total y a razón de dos por mes, ya correspondientes a la etapa de DragonBall Z.

Queremos aclarar, ya que muchos de vosotros os habéis

DragonBall Z 4: Garlic Junior inmortal

En un tiempo muy lejano, dos eran los aspirantes al Trono del Todopoderoso: Piccolo y Garlic. La impureza del corazon de Garlic hizo que fuera su compañero el elegido, lo que desataría su rabia hacia él. Picolo no tuvo más remedio que encerrarlo en la Zona Muerta, una dimensión oscura y fría. Ahora Garlic ha vuelto más poderoso que nunca, su deseo es conseguir la inmortalidad con las Bolas de Dragón y destronar al Todopoderoso. Para ello utilizará su técnica más terrible, la Zona Muerta, ante la cual Son Goku deberá aliarse a su mayor enemigo... Piccolo Jr.

(23 Febrero 94 // 1.995´--Ptas).

DragonBall Z 5: El más fuerte del mundo.

Hace cincuenta años, dos prodigiosas pero también enfermas mentes intentaron poner en peligro la paz de la Tierra con sus temibles inventos. Por suerte, una fuerte nevada acabó enterrándolos en su laborario, y nunca más se supo de ellos. El Dr. Wiro ha regresado gracias al poder de las Bolas de Dragón con la intención de conseguir su gran sueño: insertar su cerebro en el cuerpo más fuerte del mundo. El cerebro más inteligente en el cuerpo más fuerte, lo suficiente para apoderarse del planeta que se burló de sus experimentos. Aunque creía que el Duende Tortuga era su hombre, pronto descubriría a un ser más excepcional, un tal son Goku...

(26 Enero 94 // 1.995´--Ptas.)

DragonBall Z 6: La Superbatalla

Las fuerzas de Freezer cuentan con numerosas estrategias a la hora de apoderarse o destruir los planetas. Una de ellas consiste en plantar una semilla de la que, en breves momentos, surgirán unas gigantescas raíces que se expanderán por todo el planeta. El árbol resultante absorverá toda la vida del planeta y, para mayor tragedia, aquel que tome sus frutos verá incrementada su fuerza. Una semilla ha sido plantada en la Tierra. Un grupo de desertores de los ejércitos de Freezer ha sido el responsable. Un familiar Guerrero del Espacio los comanda. Su nombre es Tales...
DragonBall Z 7: El Super Guerrero Son Goku

(9 Febrero 94 // 1.995´--Ptas.)





manifestado en este sentido, que existen 3 películas más aparte de las que vamos a editar, debido a que no estaban disponibles en el momento de realizar los trámites de los derechos.No obstante, ya nos estamos moviendo para poder ofreceroslas lo más rápido posible. También existen dos especiales de T.V. (uno trata la historia del padre de Goku y el otro nos desvela el futuro alternativo de Trunks) además de otro largometraje basado en uno de los videojuegos para Nintendo.

DragonBall Z 7: El Super Guerrero Son Goku

En un remoto pasado, un hombre llamado Slug fue desterrado de su pacífico planeta a causa de su maldad. Ahora su ambición es conseguir la juventud... y conoce muy bien las Bolas de Dragón. Por ello se ha dirigido a la Tierra en una gigantesca nave y acompañado de un numeroso cuerpo de demonios. Además de conseguir su principal propósito, desea convertir la Tierra en un lugar oscuro y frío en donde pueda vivir su ejército. Las tinieblas están ya envolviendo la Tierra y Slug posee un poder más allá de lo imaginable, si consigue la juventud, Son Goku deberá despertar toda su furia para vencerlo.

(23 Febrero 94 // 1.995´--Ptas.)

DragonBall Z 8: Los mejores rivales

La sangre de la especie de Freezer parecía yacer para siempre pero no es así. Su hermano mayor, Coora, viaja hasta la Tierra con sus mejores súbditos con la intención de vengar la muerte de su hermano y medirse con ese poder que tanto le intriga: el de un Super Guerrero. Goku no puede creerlo cuando ve en Coora el recuerdo de Freezer, éste le aclara que su hermano es mucho menos poderoso que él y cuando lo haya vengado, destruirá el planeta. Aunque parece ser que Son Goku y compañía tienen algunas posibilidades contra los lacayos de Coora, sólo Goku quedará en pie, y poco parece que pueda hacer ante la transformación de su adversario...

(9 Marzo 94 // 1.995´--Ptas)

DragonBall Z9: Guerreros de fuerza ilimitada

De nuevo se presenta Coora, transformado en un ser de metal y apodándose MetalCoora, con el fin de hacer de las suyas, aunque esta vez en el nuevo planeta de los namekianos y armado con una impresionante fortaleza. Goku y sus compañeros de aventuras acudirán en ayuda de sus amigos verdes. Esta vez el nuevo Coora es invencible de verdad, es entonces cuando entra en escena Vegeta, aunque tampoco parecen ganar terreno a MetalCoora, cuyo nuevo cuerpo parece poseer la perfección absoluta. Goku y Vegeta deberán elevar el poder de los SuperGuerreros a su máxima potencia y luchar codo con codo para salir de ésta.

(23 Marzo 94 // 1.995´--Ptas.)

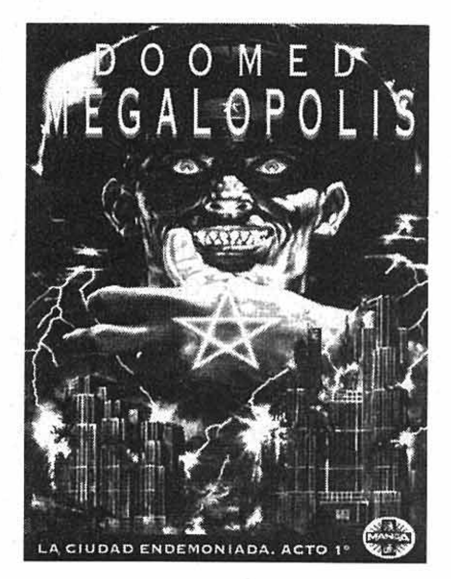


DOOMED MEGALOPOLIS

1908, Tokio. El rápido crecimiento de la población ha hecho necesario un nuevo plan de reestructuración de la ciudad, que actualmente ya es la más grande de todo el mundo. En medio de la ciudad, contrastando con los altos edificios, se halla un pequeño y oscuro cementerio, allí se encuentra el Santuario de Masakado. Hace mil años, Tairo no Masakado, un samurai, se enfrentó al tirano Emperador con el fin de crear una nueva tierra de paz. Ahora su espíritu descansa en el Santuario, protegiendo la ciudad de Tokio de todo aquel que ose romper su armonía.

Yasunori Kato, un demonio de magia negra, pretende usar el espíritu de Masakado para destruir la ciudad, al parecer sin una razón aparente. Para combatirle, las autoridades de Tokio recurren a Hirai, un anciano y poderoso sacerdote de magia blanca, especialista en la exorción de demonios, y al que ayudarán un grupo de jóvenes sacerdotes. Así se desencadenará sobre Tokio el enfrentamiento entre las fuerzas de la Luz y la Oscuridad, aunque todo parece indicar que Kato tiene todas las de ganar ante Hirai y sus seguidores.

Yukari Tatsumi, una joven y hermosa muchacha, posee extraños poderes y sufre constantes visiones y pesadillas sobre la futura destrucción de Tokio. Al parecer el hecho viene motivado porque su hermano es el actual responsable del Santuario de Masakado. Kato hará lo imposible por hacerse con Yukari y su vida y la de sus próximos se convertirá en una constante pesadilla. La perdición de Tokio está cerca...



Doomed Megalópolis viene a unirse a otros títulos del carácter de Urotsukidoji, 3X3 Ojos, Judge... que juegan con los elementos de la existencia de demonios y otras entidades monstruosas y místicas (aunque en esta cinta no veremos tanto bicho raro como en Urotsukidoji). Este OVA consta de 4 cintas de 50 minutos de duración, que editaremos a lo largo de este año, de modo que se editará de igual forma que se hizo en Japón. Como podéis ver, el precio de los lanzamientos irá en función de la duración de las cintas, de modo que se verán reducidos los precios de muchos lanzamientos.

Esta sorprendente producción, sobretodo a nivel gráfico, está basada en "The Tale of the Capital" de Hiroshi Aramata, y realmente posee una calidad muy elevada (no es para menos, ya que fue realizada por Toei Video en 1992) siendo de destacar los impactantes encuadres de cámara y su cuidado "storyboard", aunque ciertamente todos los aspectos son de resaltar, excepto que el final te deja con la miel en la boca y eso da una rabia... Aunque el género de los demonios en plan destructor ha sido llevado al anime en multitud de ocasiones, esta cinta no pierde originalidad por ningún costado, siendo altamente recomendable para todo tipo de público.

Fecha de Venta: 12 de Enero. Duración: 45 min. Precio: 1.995 ptas.
Director: Kazuhiko Katayama
Director de las series: Taro Rin
Productores: Masako Takahashi, Masao Maruyama
Directores Artísticos: Hideyoshi Kaneko, Atorie Buka
Musica: Kazz Toyama





3X3 Ojos

Satoru Fujii, un etnólogo japonés amigo del ocultismo, desapa- reció en un viaje al Tíbet hace ya cuatro años. Allí realizó el mayor descubrimiento de su vida: el último superviviente de una poderosa y perdida raza, los Tríclopes (Sanjiyan Unkara). Pai era su nombre, y aunque poseía el aspecto de una adolescente, había vivido durante casi trescientos años. Los tríclopes son seres bellos e inmortales y poseen poderes y conociminetos muy superiores a los del ser humano. Pai desea volverse humana, tarea para la que el profesor Fujii prometió ofrecer su ayuda, ya que el hecho de que la enigmática Pai sea la última de su especie es que sus compañeros de tribu averiguaron el modo de convertirse en humanos y se extinguieron.

El Profesor Fujii murió víctima de sus enfermedades y la fatiga de los últimos años.aunque no sin antes prometerle que cumpliría su promesa y la ayudaría a perder la inmortalidad, y le entrega una carta con las señas de su hijo Yakumo, de Tokio, donde viene detallado el problema de Pai y donde le explica los pasos que debe seguir para ayudarla. La pista más cercana es la Estatua de la Humanidad, que al parecer es la llave para la conversión de los tríclopes. Pai recorrerá un largo camino hasta encontrar a Yakumo (y casualmente) y éste, aunque no



muy convencido, acepta ayudarla y preparan un viaje a Homg Kong, donde hay alguien que les puede ayudar a encontrar la Estatua de la Humanidad. Para su desgracia, existen otras entidades interesadas en conseguir la estatua... ¡Comienza la aventura!

Muchos de vosotros ya conoceréis un poco la historia de 3X3 Ojos, gracias a que Planeta-de Agostini Comics editó el manga el pasado año. Éste fue creado en 1987 por Yuzo Takada un reconocido mangaka en su país de origen y que ha ganado el respeto de todos nosotros gracias a esta obra, que ha sido su único trabajo editado

La cinta que nos ocupa recoge los OVAs 1 y 2 de la edición japonesa, mientras que los OVAs 3 y 4 se editarán más adelante en una segunda entrega. Nos encontramos ante una fiel adaptación del manga de Takada, respetando bastante el diseño de personajes y el guión en general, con tan sólo unas pequeñas variaciones en acciones secundarias. El aspecto técnico está a la altura de la sensacional historia y a buen seguro que os hará pasar un momento muy, muy agradable, debido a la estupenda combinación de acción-terror-humor que posee esta peoducción. Reco- mendable 100%.

Fecha de Venta: 26 de Enero. Duración: 60 min. Precio: 2495 ptas.
Historia Original y Concepto: Yuzo Takada
Director: Daisuke Nishio
Productores Ejecutivos: Ryohei Suzuki, Shigeru Watanabe, Hidetoshi SHigematsu
Productores: Katsunori Haruka, Yoshimasa Mizuo, Minoru Takanashi, Toshimichi Otsuki Guión: Akinori Endo Música: Kaoru Wada

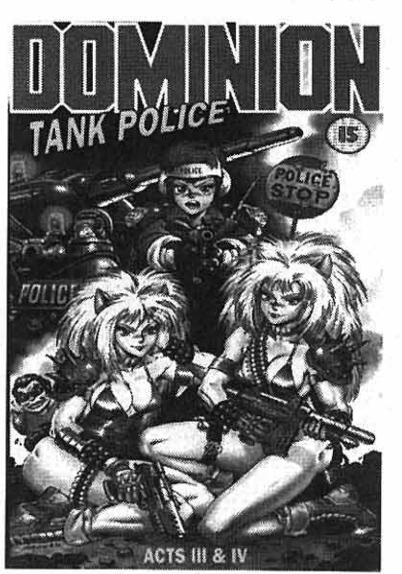


DOMINION TANK POLICE 2

Año 2010. Una gran nube tóxica envuelve la Tierra, de modo que no se puede salir a la calle sin llevar máscaras anti-gas. El índice de delincuencia es alto, y los coches patrulla de la policía ya no son eficaces en la lucha contra el crimen. Por eso fue creado el Tank Police, un cuerpo especial de la Policía armado con poderosos tanques. No obstante, es tal el poder destructivo de estos tanques que convierten a la policía blindada en un peligro más para los ciudadanos.

Leona Ozaki ha demostrado que es una policía con agallas y ya goza de la aceptación del Capitán e incluso su Bonaparte ya es todo un orgullo para su compañía, pues ha demostrado que es más eficiente que los modelos más grandes y pesados. Mientras tanto el joven Ai se desespera al ver el afecto que su compañera siente hacia Bonaparte sin prestarle a él la más mínima atención.

La incorregible banda de Buaku consiguió su objetivo, entregó la orina y cobró el dinero que les habían prometido, con lo que las gemelas Annapuma y Unipuma se permitieron un capricho... y también Buaku, que consiguió un retrato desnudo suyo. El cuadro en cuestión representa la última obra de arte creada cuando el cielo todavía era puro. A lo largo del desenlace del film se nos desvelarán los orígenes de Buaku e incluso éste y Leona deberán cooperar conjun



tamente para sobrevivir a los peligros que se les presentarán.

Esta segunda película, que recoge los OVAs 3 y 4 de la edición original japonesa, continúa en todos los sentidos la primera entrega. Tal vez en esta se deja notar más melancolía en el guión y se abandona un poco el desmesurado humor y acción que poseía la primera cinta.

A estas alturas ya habréis podido realizar vuestras comparaciones entre el manga (editado por Norma) y la versión animada, que desde mi punto de vista creo que ha sido muy acertada. Como curiosidad, decir que las portadas del comic son las correpondientes a las portadas japonesas de los OVAs, que. como claramente se puede apreciar, son de la mano de Shirow.

La nueva serie de 6 OVAs de Dominion posee un look más renovado y actual y, al parecer, está cosechando un gran éxito. También ya debía estar disponible el mes pasado un compact con el soundtrack de este OVA, mientras que ya desde Noviembre estaba disponible un CD Single con el tema principal. Dark Horse, la editorial que editó este manga en USA ha editado un volumen recopilatorio, al igual que ha hecho con otras obras de Shirow como Appleseed... ¡y es que Shirow está de moda!

Fecha de Venta: 9 de Febrero. Duración: 69 min. Precio: 2.995 ptas.
Historia Original: Masamune Shirow
Director: Takaaki Ishiyama Storyboard: Dai Kohno
Diseñador de Personajes y Director de Animación: Hiroki Takagi
Director Artístico: Osamu Honda
Productores: Kazuhiko Inomata, Tamaki Harada
Música: Brown Eyes

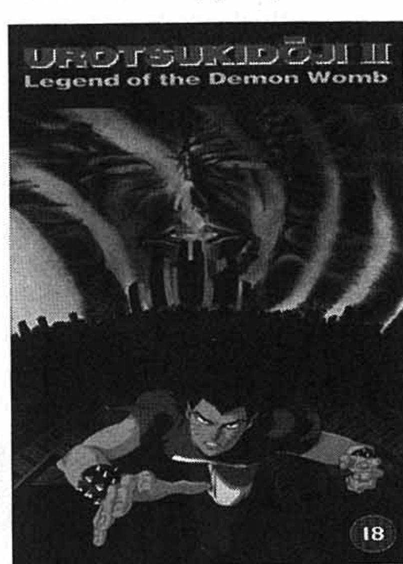
URotsukidöji 2

LA MATRIZ DEL DEMONIO

1944,los bombarderos americanos avanzan sobre la Alemania Nazi. Mientras tanto, en un cercano castillo nazi se prepara un acontecimiento terrible que presencia el mismísimo Hitler. El alocado Dr.Myunhi Haisen, ayudado por su hijo, está a punto de poner en funcionamiento su invento más ambicioso: una máquina capaz de abrir las puertas del Infierno y traer al Chojin. La máquina falla y el Dr.es ejecutado ante la presencia de su hijo, mientras los aviones nortamericanos destruyen toda la zona.

50 años después, un poderoso Myunhi Haisen Jr. vuelve con el fin de lograr un único objetivo: destruir al Chojin. La Leyenda dice que aquel que elimine al Señor del Mal reinará eternamente los tres mundos: el Makai, el Jyujinkai y el Mundo Humano. Para ello deberá encontrar un ser lo suficientemente poderoso como para derrotar al Chojin, así que recurre a los servicios de Kohoki, un demonio de lo más vicioso que se encargará de encontrar al hombre adecuado.

Nagumo, acompañado por Akemi, espera en el aeropuerto la llegada de sus tíos y su primo Takeaki, a los que no ve desde hace años. Fortuitamente, el avión sufre un accidente en el momento en que se disponía a aterrizar, sobreviviendo tan solo Takeaki, ya que en



realidad el accidente ha sido provocado por Kohoki. Nagumo acudirá en ayuda del malherido Takeaki, ofreciendo su sangre para una transfusión. Ahora la sangre del Chojin fluye por dos venas... Takeaki es el hombre que Myunhi Haisen Jr. necesitaba, Takeaki será el destructor del Chojin...

Como podéis ver, las andanzas del Chojin todavía tienen cuerda para rato. La cinta que ahora nos ocupa recoge los OVAs 4 y 5 de la edición original japonesa que, por supuesto, fue censurada por el código británico. Para vuestra suerte, seguimos manteniendo la edición ÍNTEGRA, sin censura alguna. Seguimos con la pauta de la primera película, así que en ésta también veremos reinar el "gore", así que no os quedaréis insatisfechos de escenas "picantes" y violentas tras visualizar la cinta. Lo mismo para la cuestión técnica, realmente de gran calidad, que mejora en mucho el aspecto gráfico del manga original de Toshio Maeda (que consta de una segunda parte titulada The Super-Child Urotsukidoji Returns). Si te gustó la primera parte, no debes perderte por nada esta nueva entrega, que consta de una buena historia con fuerza propia y que te hará estremecer... oye... ¿qué debe ser esa sombra cornuda de la ventana?

Fecha de Venta: 23 de Febrero. Duración: 85 min. Precio: 2.995 ptas.
Historia Original: Toshio Maeda
Storyboard: Noboru Aikawa
Director: Hideki Takayama
Productor: Yasuhito Yamaki



Ultimate Teacher

1988. Se escucha un estadillo y las sirenas empiezan asonar. Ha estallado algún conducto del laboratorio y el experimento X-8 ha escapado. Ahora, 3 años más tarde uno de los técnicos del laboratorio todavía busca al X-8.

En un suburbio de Tokio se alza la Escuela Superior de Teioh, donde los alumnos son los que mandan, reinando el caos. En un último intento se ha escogido a un nuevo profesor con el fin de enderezar a los alumnos, su nombre es Ganbachi, el Último Profesor. Es un tipo extraño, come basura, es gigantesco, tiene una extraña forma de caminar y su lema es: "Un ojo por un ojo". Ha llegado el momento, Ganbachi entra en el aula y los alumnos lanzan su primer ataque, pero no hace mella en el nuevo profesor. Con su Super Técnica del Calambre Gambachi tumba a todos los alumnos, cuando entra en escena Hinako, una guapa alumna líder de la banda de chicas de la escuela. Ganbachi e Hinako empiezan a combatir y parece que ésta lleva ventaja cuando arroja a Ganbachi por la ventana. Cuando ya todos cantaban victoria reaparece un furioso Ganbachi que arremete con su bastón contra Hinako, le rompe la falda y aparecen... ¡Las Bragas del Minino de Terciopelo!(bueno... creo que es así)

Ganbachi no puede seguir combatiendo y se



marcha... ¿Cuál es el secreto de las Bragas del Minino de Terciopelo de Hinako? ¿Quién es realmente Ganbachi? Sintonizen el próximo día el mismo bat-canal a la misma bat-hora.

Muchos tendréis la cabeza llena de interrogantes tras leer este resumen, pero la cosa es así de absurda. Ultimate Teacher es de ese tipo de historias surrealistas que han hecho famosas a series como Dr. Slump, Lamu o Musculator, en las que predomina el humor y el absurdo incontrolado. En Ultimate Teacher no hay lugar para la seriedad, y es imposible no sonreir una decena de veces a lo largo del film. Este divertido film ha sido dirigido por el mismo director de El Puño de la Estrella del Norte, Toyoo Ashida, y es una obra que todo aquel amigo de las películas de humor o la exageración no se debe perder. La parte gráfica no es de lo mejor que se ha hecho últimamente, debido a que este tipo de producción no lo requiere, y se emplean otros recursos como la repetición de gestos o saltos en el movimiento para acentuar la gracia del personaje. Como he dicho, en este trimestre os ofrecemos una buena muestra de anime de terror, así que viene muy bien incluir también algo que rompa la monotonía, y más si la rompe tanto como Ultimate Teacher. Después de verla, no volverás a mirar a tus profesores con la misma cara...

Fecha de Venta: Duración: 56 min. Precio: 1.995 ptas.
Productores: Eiji Sakae, Yutaka Yakahashi, Yasuhisa Kazama, Masaki Sawanobori, Nagateru Kato
Director: Toyoo Ashida Director Artístico: Setsuko Ishizu
Idea Original: Takatsugu Yamamoto Música: Miyuki Otani

Judge

Existe una Ley, la Ley de las Tinieblas, que juzga a aquellos que durante su vida no cumplieron con la justicia, recibiendo el castigo que merecían en su momento. Esta Ley está escrita en el Libro de las Leyes, con veredictos que poseen vida propia recogidos sobre hojas de piel humana. El libro está bajo la custodia de un oficinista normal y corriente, Houichiro Ohma, que resulta no ser lo que parece. En realidad él es el despiadado Juez de las Tinieblas, cuyo legado es impartir la justicia de la muerte correctamente, como antes lo hicieron sus antecesores.

Aparte de las borncas de su jefe, Houichiro también está en la mira de Murakami, la mano derecha del Director, que no duda en hacer lo quesea con tal de subir a la cumbre. Murakami tiene como amante en secreto a Keiko Yamamoto (otra trabajadora de la compañía) y realiza fraudes a la empresa prometiéndole a ella que el dinero lo emplearán para comenzar una vida juntos, aunque lo que en realidad hace es encubrirse con ella.

Muramaki no está solo en todo esto, otra persona, Mr. Kawamata, está conspirada con él. La policía no ha seguido su pista y el dinero va camino de Sudamérica, aunque el precio más alto lo ha pagado Keiko... con su vida. Houichiro Ohma



cambia sus ropas por las del Juez de las Tinieblas, dispuesto a hacer pagar un sebero castigo a Murakami y Mr. Kawamata. ¡Se abre la sesión!

Sí, buena sesión de anime de terror es la que os váis a dar este trimestre. Cuatro son lo títulos de esta vertiente: 3X3 Ojos (aunque no se puede considerar como terror puro), Urotsukidoji, Doomed Megalópolis y este Judge, posiblemente, la opción más curiosa de las cuatro. Es una producción un tanto extraña tanto a nivel gráfico como de guión. Gráficamente se nos presenta un estilo agresivo, de desproporciones, contrastes entre los colores claros y oscuros y trazados irregulares y rectos. Los rostros también son de lo más irreal, más aproximados a la caricatura (hay que ver la cara de Mr. Kawamata) sobre todo los de las mujeres. Respecto al guión, no deja de ser un tanto simple pero seguro te mantendrá agarrado a tu asiento durante los 50 minutos de duración de la cinta

Aunque en las producciones de anime centradas en el terror se suele abusar de los elementos violentos y "asquerosos", no psa con este film, que contiene una dosis muy reducida de violencia, ganando en otros aspectos como la escenografía y la fotografía, claves del suspense conseguido.

Fecha de Venta: Duración: 50 min. Precio: 1.995 ptas.
Director: Hiroshi Negishi Idea Original: Fujihiko Hosono
Producción: Animate Film Director Artístico: Tetsunori Oyama
Director dde Animación: Shin Matsuo Música: Toshiro Imaizumi
Creaado por: MOVIC, SONY MUSIC ENTERTAINMENT



cortesdemanga

Al cinismo de la Administración, que clasifica los largometrajes de DragonBall como recomendados para mayores de 13 años en su edición videográfica, mientras permite que las televisiones públicas los programen en horario de máxima audiencia infantil.

A los diversos canales de televisión que programan, desprograman, camuflan y recortan (entre otras diversas salvajadas) tratando de una forma desconsiderada a sus numerosos seguidores.

A los que aún no han comprendido que el animé es un producto, tan culturalmente respetable para los jóvenes de hoy, como lo eran en sus días algunas seeries, películas o tebeos que ahora reivindican los adultos.

A los que piensan que el boom del manga y el anime es algo pasajero e intentan aprovecharse ofreciendo gato por liebre. Los otakus (los aficionados), por suerte, saben diferenciar.

A los que critican la ola de racismo que, lamentablemente, está asolando occidente y luego se refieren al anime de forma despectiva por sus orígenes nipones.

A Blockbuster Vídeo por negarse a alquilar películas de anime en nuestro país, alegando problemas morales por su alto contenido violento, aunque no aplica el mismo criterio ante la obra completa de Stallone, Schwarzenegger, Seagal, Van Damme y demás hermanitas de la caridad.

A los que consideran a Son Goku un auténtico enemigo público, mientras regalan a sus hijos las aventuras de un niño tan "inocente y pacífico" como Kevin McCallister, personaje principal de "Solo en Casa" y "Solo en Casa 2", ya que no se dan cuenta de que los niños saben diferenciar mucho mejor la ficción en los dibujos animados que en los filmes de personajes y acción real.

Al "Pato Manga" por caradura y pesadez. Él ya sabe a quién nos estamos refiriendo.

A los que comercializan copias videográficasde 2ª y 3ª generación acompañadas por pésimas fotocopias de carátulas en blanco y negro o color, qué más dá, aprovechándose del ansia de los aficionados.

A los que, demostrando una total falta de originalidad, hacen juegos de palabras con Mamga y Mangui.

A los comercios que colocan los videos de "Manga" entre los dibujos animados infantiles, provocando la confusión y quejas de algunos padres.

A los que, pese a su clasificación de recomendada para mayores de 18 años y el adhesivo que advierte sobre el alto contenido erótico de Urotsukidoji, llaman indignados soltando algunas expresiones e insultos que harían enrojecer al mismísimo Chojin.

A los que comparan las productoras de anime con la Disney, sin tener en cuenta que son totalmente incomparables por números de presupuestos, cantidad de producción, modo de realización y otras muchas cosas.

Yoshike Takaki

anime '93

CERRANDO EL CÍRCULO

Hace un par de años, pensar en que podríamos leer un manga, comprar su edición en vídeo e ir a verlo en cine, era algo increíble. Hoy se ha hecho realidad. Teníamos los mangas desde hace ya un poquito de tiempo, ahora teníamos la editora de vídeo y por último nos faltaba el cine. Pues bien, durante el pasado mes de Diciembre y desde el día 3 al 12 se realizó la Primera Muestra de Cine de Animación Japonés en el cine Maldá de Barcelona. Las proyecciones contaban con tres pases de tarde y existían abonos para todas las proyecciones. En total, fueron 9 los títulos proyectados:

Porco Rosso, de Hayao Miyazaki

Urotsukidoji,de Hideki Takayama

Lensman, de Yoshiahi Kawajiri y Kazuyuki Hirokawa

Wicked City, de Yoshiaki Kawajiri

Lapüta, de Hayao MIyazaki

Golgo 13, de Osamu Dezaki

El Puño de la Estrella del Norte, de

Toyoo Ashida

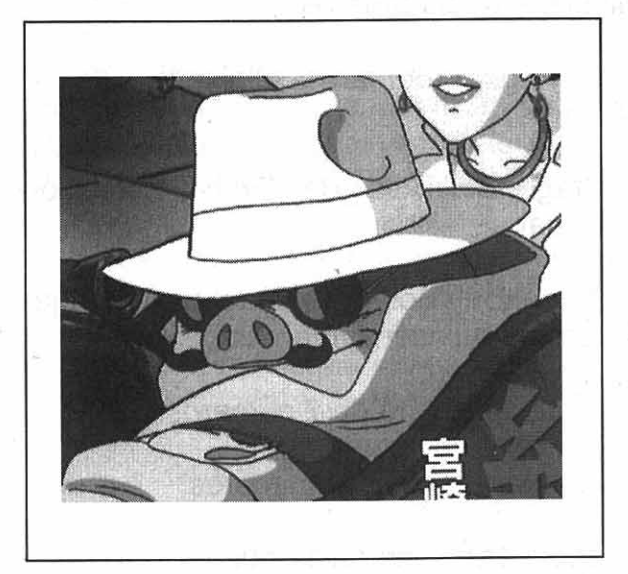
Robot Carnival, diversos autores

Megazone 23, de Ishiguro Noboru

La presentación a la prensa se realizó con Porco Rosso, que gustó mucho a los periodistas y se recogieron muy buenas críticas en diversas publicaciones. Entre el público asistente a los pases, los títulos de más éxito fueron Porco Rosso y Urotsukidoji: La Leyenda del Señor del Mal, que se llegó a pasar 3 días distintos debido a la demanda del público.

Aunque esto no ha sido más que el comienzo, lo ideal sería que el anime se extendiera a un mayor número de salas cinematográficas de toda España, y así todos podríamos gozar de estas estupendas versiones originales subtituladas. De momento, para este año que acaba de comenzar se piensa organizar un anime 94 más espectacular y con una mayor promoción para que pueda estar al alcance de casi todos. Por el momento el aficionado español no se puede quejar de cómo se ha desarrollado el mercado japonés en España, ya que nos estamos poniendo a la altura de otros países que llevan muchos años en la brecha. Ahora tan sólo cabe que alguien se anime a organizar una buena convención de manga y anime en la que nos podamos reunir todos los aficionados así como la creación de una revista informativa, que buena falta hace.

Otro de los temas flojos de nuestro país era la escasez de librerías en donde adquirir el material original japonés, problema que se está solucionando poco a poco gracias al esfuerzo de los libreros, que hacen lo imposible por conseguir más productos japoneses. Esperemos que este año, ahora que ya se ha desatado el boom inicial, suponga una buena base para este mercado español que casi se puede decir que acaba de nacer.





PANORAMA EDITORIAL

1993 ha sido un año decisivo en la consolidación del manga en España. El ambiente editorial comenzaba a caldearse con la espera de la edición anual del Salón del Cómic de Barcelona, que este año tenía como país invitado a Japón. Las editoriales, principalmente Planeta, presentaban sus novedades y los stands de productos japoneses eran apenas accesibles. Otro de los platos fuertes del año era la aparición de Manga Video en España, que también se daba a conocer en el Salón.

Aunque la historia del manga en España comenzó hace muchos años en la revista El Víbora con ¡Qué triste es la vida! de Yosihiro Tatsumi, sería en abril de 1992 cuando se encendería la mecha con Planeta-De Agostini Comics y su El Puño de la Estrella del Norte.



PLANETA

Realmene es digno alago el trabajo de Planeta en la introducción del manga en España, ya que han sido ellos los que han abierto las puertas en España. A pesar de sus errores, que tenerlos, los tenemos todos, Planeta ha realizado una labor que ha sido agradecida por todos los aficionados españoles y que, hasta hoy, abarca una considerable cantidad de títulos. Vamos con un repaso:

- El Puño de la Estrella del Norte- Miniserie de 8 números.

- Crying Freeman- Miniserie de 8 números.

- DragonBall/Bola de Drac- Colección semanal.

- DragonBall/Bola de Drac Serie Roja- Colección quincenal/mensual.

- Kamui- Miniserie de 7 números.

- Grey- Miniserie de 9 números.

- Xenon- Miniserie de 11 números.

- Baoh- Miniserie de 8 números.

- Mai- Miniserie de 17 números.

- Striker- Miniserie de 3 números.

- Alita- Miniserie de 6 números.

- Ranma 1/2- Miniserie de 7 números.

-Caballeros del Zodíaco- Colección semanal.

- Gunhed- Novela gráfica.

- Hotel Harbour View- Novela Gráfica

- Santuario- Miniserie de 9 números.

- Patrulla Especial Ghost- Miniserie de 8 números.



- 3X3 Ojos Miniserie de 8 números.

- Pineapple Army- Novela Gráfica.

- El Mundo de Rumiko- Miniserie de 2 números.

- Fly- Colección quincenal.

En lo que respecta al año que acaba de comenzar, son muchas y muy jugosas las novedades que nos deparan,
ahí van algunas:

- Macross II- Mensual, 64 pags.

- Lamu- Mensual, 48 pags.

- Appleseed- Mensual, 48 pags.

- Silent Möbius- Mensual, 40 pags.

Sin duda este año va a ser uno de los más significativos en la "historia manga" de Planeta y desde aquí les deseamos la mayor de las suertes.



NORMA

A pesar de haber publicado los 3 tomos de Pesadillas, de Katsuhiro Otomo, y algunas otras obras de este autor en su revista Cimoc, es ahora cuando emprende una "línea manga", siendo muy prometedoras las espectativas de esta consagrada editorial.

Nos sorprendieron el pasado año con la edición del divertido Dominion, de Masamune Shirow (que se editó a la vez que la película de Manga Video) y que ha sido todo un superventas, y ya para Marzo nos deparan una gran sorpresa: nada menos que Video Girl Ai, del genial Masakazu Katsura, todo un hit en Japón. También para principios de este año nos esperan otras obras maestras como Legend of Mother Sarah, y otros títulos de manga editados en USA por DArk Horse. No cabe duda deque Norma va a dar mucho juego y alegrías a los aficionados.

Aparte, las tiendas Norma Comics han creado un nuevo departamento y catálogo llamado Otaku Norma Club, y al cual podréis realizar pedidos por correo de cualquier tipo de material japonés, gracias a su nueva importación directa desde Japón. (Dirección: Almogávares 223 - 08018 Barcelona).

LA CÚPULA

La Cúpula también aporta su granito de arena. Dieron en el clavo con Gon, de Masashi Tanaka, del que ha publicado dos volúmenes de gran éxito. También editaron, para el Salón del Cómic del pasado año, el fabuloso recopilatorio Las Mejores historias de Otomo, Memorias. También vienen publicando en su revista El Víbora otras obras de este autor, como pueden ser Fireball, Los Caballeros de la Mesa Redonda, Noe...

En otra de sus revistas, Kiss Comix, ésta de corte erótico, se edita Miss 130, de Shiyoji Tomo. que en su última éntrega publicaba las páginas sin la engorrosa censura japonesa.

Aquí finaliza nuestro breve repaso por el mundillo editorial del manga en España que, a buen seguro, va a estar muy movido a lo largo de este año...





NOTICIAS

NOTICIAS JAPON

- Superdimensional Century Orguss ya cuenta con una secuela. Esta exitosa serie de principios de los ´80 (una respuesta a aquel bombazo llamado Macross) ha sido retomada en una nueva colección de 6 OVAs mensuales, cuya primera entrega apareció en diciembre.
- A lo largo de este mes de Enero apareció la primera de las dos cintas del OVA Compiler, basado en el manga de Kia-Silent Möbius-Asamiya y llevado a la animación por su gran compañero de trabajo Michitaka Kikuchi.
- Uno de los videojuegos para SuperNintendo más esperados del año hizo su aparición el pasado Diciembre. DragonBall Z 2, que centra su atención en Son Gohan, ya está quitando muchas horas de sueño a los más viciosos del "pad". Otros conocidos títulos como Devil Hunter Yohko, Lamu o Record of Lodoss War también han conocido recientemente su versión en juego.
- Otra de las obras del genial Leiji Matsumoto (creador de Galaxy Express 999 y Capitán Harlock) ha sido llevada a la animación a finales del pasado año. Se trata de The Cockpit, y su trama retrospectiva se centra en los combates aéreos de la Segunda Guerra Mundial. Nos viene, como viene siendo habitual en las últimas producciones, en forma de 3 OVAs que tratan 3 historias diferentes desde los puntos de vista de 3 directores diferentes.
- Aires de nostalgia parecen azotar el mercado japonés. Así han sido revividos clásicos como Eight Man, de los años ´60, en un OVA de 4 entregas, y también, aunque éste ya es más recientito, Armored Trooper Votoms, en formato igual que el anterior citado.

AMERICA
- Entre los títulos aparecidos a lo largo del último trimestre, cabe destacar algunos como: Dagger of Kamui, Wicked City, Wataru, Astro Boy 30th Anniversary Collector´s Series, Mermaid´s Scar, Ranma 1/2 TV, The Ultimate Teacher, Urotsukidoji 2, Outlanders... y el compact Macross II Soundtrack entre otras muchas cosas.
- En lo referente al mundo del manga, Viz nos ha ofrecido títulos como Mobile Suit Gundam 0083, Venger Robo y Bio-Booster Armor Guyver, mientras Dark Horse continúa con Caravan Kidd y Version. Por otro lado Eternity sigue publicando sus adaptaciones de Robotech y el Ninja High School de Ben Dunn.
- El catálogo a través las librerías de comics hacen sus pedidos de cómic americano, el Advance Comics, está dedicado este mes, como todos los años, al manga, lo que supone una excelente oportunidad para adquirir todo tipo de material japonés.

EUROPA
- Tal y como se rumoreaba, Antena 3 TV comenzó a emitir la serie de más actualidad en Japón, Sailor Moon, y que a buen seguro cosechará también un gran éxito entre nosotros.
- Aunque la edición de este año del Salón del Cómic de Barcelona no tendrá como país invitado al Japón, se está estudiando la colaboración entre diversas editoriales con el fin de crear un Salón paralelo dedicado al manga y el anime. Esperemos que haya suerte...
- Tsuzu! No es un estornudo, es el nombre de una nueva publicación española dedicada al manga. La podeís encontrar en librerías especializadas, es mensual y lleva dos números publicados: un especial Akira Toriyama y un especial Rumiko Takahashi. Edita Camaleón Ediciones.
- Carl Macek, el creador de la secuela americana de Macross, Robotech, e importante impulsor del anime en USA y Europa, visitó durante el mes de Diciembre las instalaciones de Manga Video en Barcelona. Los fanzines españoles, al recibir la noticia, no dudaron en venir pa

CORREO MANGA CLUB



Aquí tenéis la primera entrega del Correo MangaZine, al que podéis enviar vuestras preguntas y sugerencias. También escogeremos los mejores de entre los dibujos recibidos y premiaremos el mejor al final de año, así que ya sabéis... ¡a escribir y a dibujar!

Enric Pujol, de Badalona, se interesaba por la fecha de salida de Dominion 2, aunque este MangaZine ya debe haber satisfecho tu duda. De momento Patrulla Especial Ghost no tiene versión animada, aunque según me han comentado, nuestros compañeros ingleses de Manga Video han tomado participación en la producción de la misma. Como puedes apreciar en los lanzamientos de este trimestre, vamos a intentar editar los títulos recientemente publicados en Gran Bretaña, combinándolos con otros de mayor antigüedad, así que no tardarás en ver publicados los títulos que citas. Respecto a tu última cuestión, Venus Wars no tiene secuela alguna.

Juan Carlos, de Córdoba, nos pide información sobre Los Caballeros del Zodíaco. Debo decirte que, al igual que estamos haciendo con DragonBall, cabe la posibilidad de editar los 4 largometrajes que existen de Seiya y compañía. También es posible la edición en vídeo de la serie de T.V. aunque eso ya depende de vuestra demanda, ya que es una apuesta arriesgada, debido al alto número de episodios.

Cristian Alonso, de San Fernando, dudaba de que nuestra edición de Urotsukidoji fuera íntegra, sin cortes de censura. Pues bien, si ya has podido adquirir la cinta, y viste la edición inglesa, deberías estar ciego para no darte cuenta de la diferencia entre ambas. De momento no es factible la edición de películas en versiones originales subtituladas, dale tiempo al tiempo, aunque sí que es posible que se realice alguna edición limitada para coleccionistas de algún título especial.



Dibujo de Fco. Javier Hens, de la Vall dÁrán

Rafael Montes, de Sevilla, nos remite una pequeña lista con algunos títulos que le gustaría ver publicados. En la primera página de este MangaZine tienes un listado de títulos que puedes votar, en donde se encuentran casi todos los que citas, así que sólo tienes que escribir otra vez puntuándolos. También se interesa por el anime orientado hacia un público adulto. Si has visto Urotsukidoji, te darás cuenta de que no es precisamente lo ideal para el peque de la casa, ni tampoco los otros lanzamientos.Generalmente el anime en Japón gusta a todos los públicos, por ejemplo, la obra de Miyazaki es considerada más adulta, y sin embargo gusta a grandes y pequeños por igual. Lo mismo disfruta un cuarentón con un episodio de Ranma 1/2 que un adolescente o un niño.

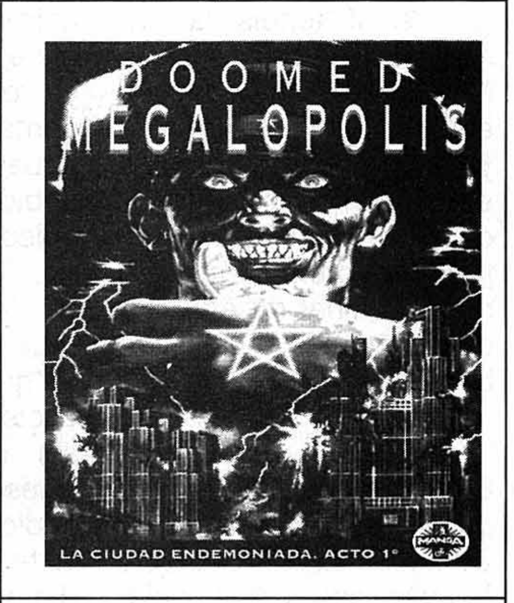
Pato Manga,de Igualada,sentimos no poder mandarte un camión lleno de camisetas, posters, pins y películas para repartir entre tus amigos y familiarespero comprende que si lo hacemos contigo, hemos de hacerlo con todos los demás que lo soliciten. Además, si te mandamos todo lo que nos pides, ya de paso podrías montarte una tienda... ¿no crees?

Eso es todo por ahora, gracias por vuestras cartas de apoyo y felicitación, que hacen que nuestro trabajo sea más agradable y positivo. ¡Sayonara!

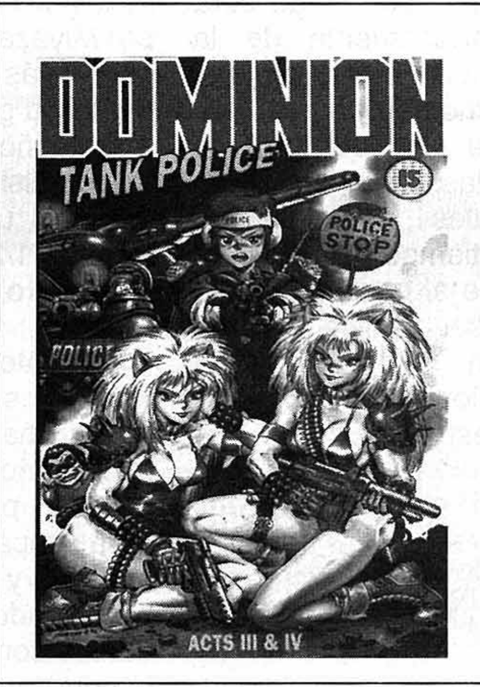
LANZAMIENTOS PRIMER TRIMESTRE 1994

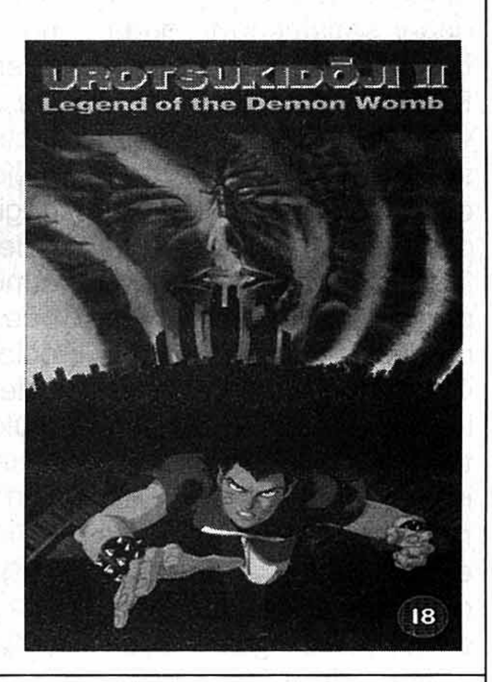




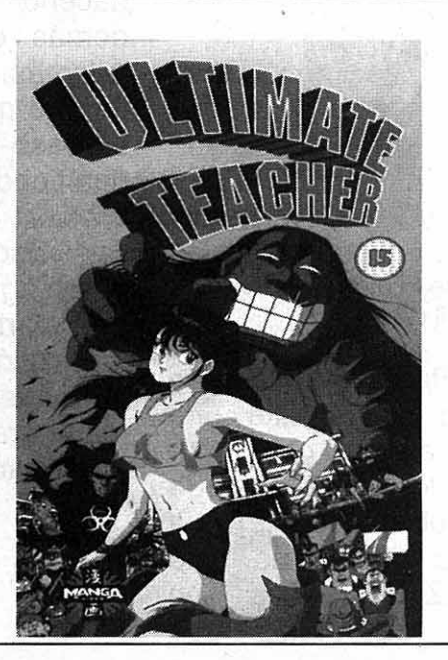












y próximamente..!

PROYECTO A-KO
CITY HUNTER
CRYING FREEMAN
CABALLEROS DEL ZODIACO
DOOMED MEGAPOLIS 2,3 Y 4
LENSMAN
WICQUED CITY

...y muchas más.

Imprime Altamira, S.A.I.G. Depósito legal: M. 27.841-1993

¿**Qué** les pasará por la mente a algunos programadores cuando realizan arcades cuya dificultad es más elevada que el monte Everest?

¿**Cómo** reaccionará el mercado de los videojuegos cuando las consolas de nueva generación, de 32 y 64 bits, vean la luz de la calle?

¿**Cuándo** se atreverán las distribuidoras españolas a lanzar al mercado los CD-ROMs de contenido más o menos "erótico" que circulan fuera de nuestras fronteras?

¿**Cuánto** tiempo tendremos que esperar hasta que los precios de los nuevos procesadores Pentium de Intel se acomoden a los bolsillos de los consumidores?

SOLUCIÓN
SOPA DE LETRAS

```
R V D L R H K U E W Q 4 G B N S Ñ Y T E A Q G R E B C
D R O O G Q H N G T Y S P O L I C E Q U E S T 3 T T S
Z X W S E R B E G R H T R J B E B W R E J Y T H T A M
G I N T E R P L A Y G N Y P K R F W R T Y V N G F S A
V B R V F G H T J T Y R 6 H N R G F C Y B E R R A C E
V B E I A W G T H Y T H B C F A G H T H J T B D F R R
R E H K M G J Y E F D S A G R E E R Q F D S B V C C D
N T R I T E J N N R R A Q E R T P T H N C X V B G Y R
H R J N B S N T Y Y Y W G B C C G F E H T J J B C 0 E
A S W G A S D F B T T U O I F F H E R T J H B N T T B
A S D S F A I D E M I T L U M C I M A N I D K U Y R Y
Q W E R T Y U I O P V F T A S D F G H J K L Ñ 1 2 3 C
R E W G V A V V F D D B M N B B B V C M F F E O I U R
B G N R T W B G R W O H E N B B E R E R R T U T R Q A
F G F G F G R F F L F E R T Y G D T G R R T R A L L Y
P R I N C E O F P E R S I A 2 R A R R R R E O R E E E
B G H H G B D F M T R W G D D L G B T Y T U P R E W S
V B F R R R E 3 4 3 E G F G & N H N G N D S R H T E H
Z X C V F D R G B B V C F L & B E H H F F R E R H G G
5 4 G B V V B 6 9 B B N A P O Y E F D A R K S U N F H
V 2 V B B C U P O F D C V T G F G R G R R E S S B F B
B V R G R V N V F R E L Ñ N Ñ E F R G V V D E W I G F
Q W C X V C D B N R S D G G F S C B N G T T R T W E R
M I C R O M A N I A S B B E R G R H B O N I T A S M M
```

El pasatiempo que os propusimos el mes pasado no parece que os haya resultado excesivamente complicado, ya que muchos de vosotros nos lo habéis enviado resuelto. Por si acaso queda algún despistadillo por ahí, aquí tenéis la solución completa. Por cierto, también se encontraba el nombre de una de las mejores secciones y un calificativo que la hace poca justicia.

FELICITACIONES POR UN TUBO

Con motivo de la Navidad pasada, en la redacción hemos recibido un auténtico aluvión de christmas, provenientes de gran mayoría de compañías de videojuegos. Algunos eran de lo más sobrios. Sin embargo, otros, como el que reproducimos aquí, eran cantidad de graciosos y divertidos. Agradecemos también los que algunos de vosotros nos habéis mandado con vuestras felicitaciones, algunas tan curiosas como las de Juan Antonio García Jambrina.

¿Sabías que...?

Philips ha desarrollado una ampliación hardware para su CD-I que permite, tras su conexión en el port trasero de una unidad lectora normal de CD-I, reproducir CD Vídeo con calidad digital. El secreto consiste en un sistema de compresión basado en técnicas MPEG que permite almacenar hasta 74 minutos de audio y vídeo. La ampliación está controlada por un microprocesador de 32 bits Motorola 68000 y posee 2 megabytes de memoria RAM. El precio de esta ampliación rondará las 30.000 pesetas y, probablemente, estará disponible esta primavera en nuestro país. Algo más tarde aparecerá el CD-I con la ampliación incluida. Mientras tanto, en EE. UU. y en Inglaterra ya se vende este aparato y películas como «Star Trek VI The Undiscovered Country» o «The Naked Gun 2 and 1/2 The Smell of Fear» son los primeros VDs disponibles allende los mares.

NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:
MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

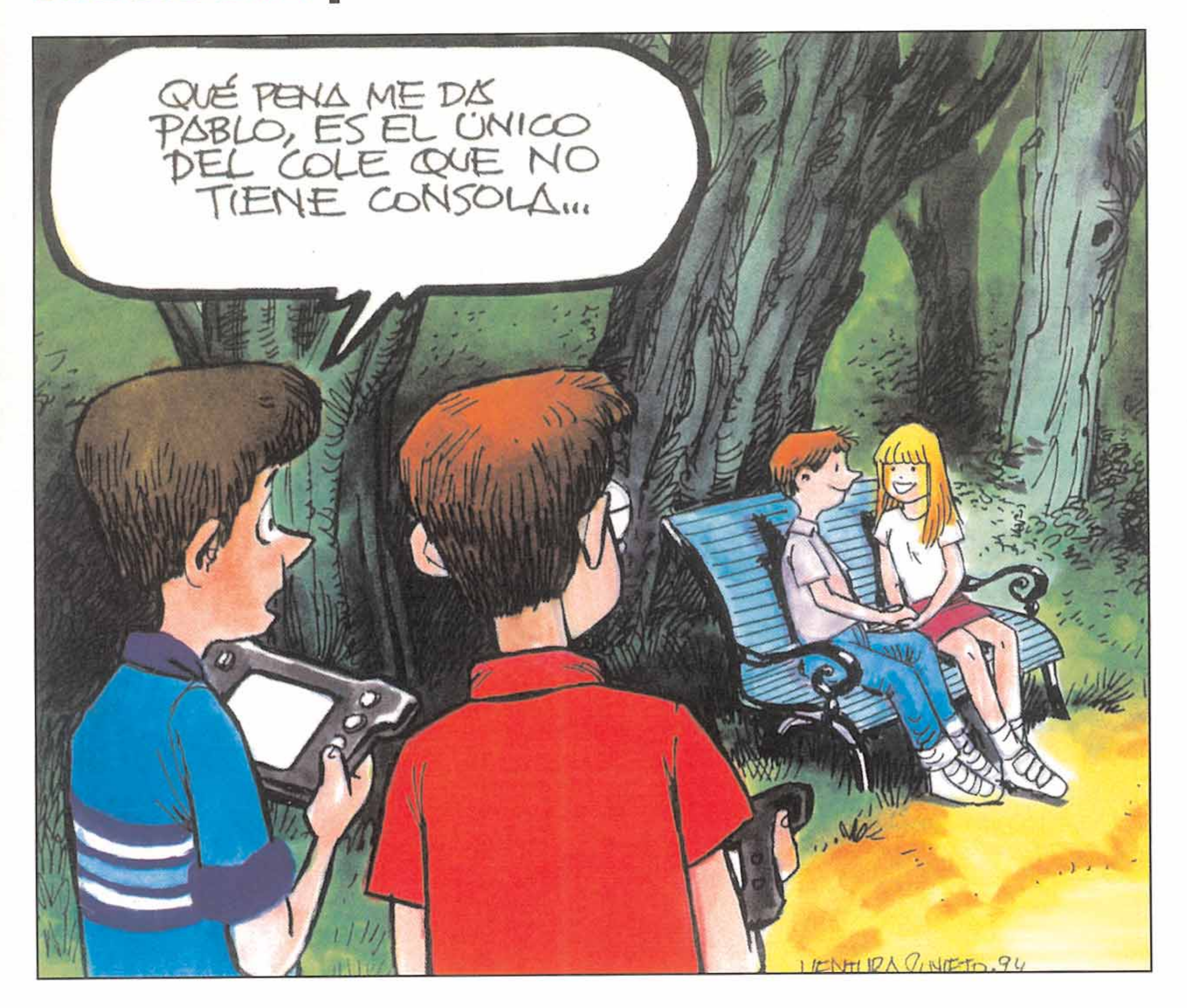
formidable

... la lluvia de nuevos programas que se espera para la próxima primavera. Títulos como «Dungeon Hack», «In Extremis», «Beneath of Steel Sky» o «The Secret of the Rain Forest» nos hacen pensar en unos meses de diversión a tope, en los que el aburrimiento se olvidará rápidamente. Y si no, tiempo al tiempo.

lamentable

... que algunos programas de PC –arcades en su mayoría– sean simples copias de los realizados para el Amiga. No es que estos últimos sean malos, sino que se podrían aprovechar las posibilidades del primero, en cuanto a gráficos y velocidad del procesador se refiere, para hacerlos más atractivos.

HUMOR por Ventura & Nieto



APLICACIONES

AUTOCAD 12

352 Págs. 1.400 Ptas.

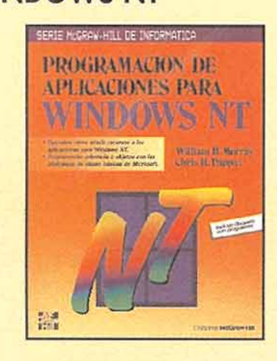
Las nuevas tecnologías, como el CAD, suelen escaparse a parte del gran público que oye hablar de ellas, pero no llega a profundizar en el concepto. Pese a que este volumen basa el grueso de sus contenidos en la versión doce de AutoCAD, puede que ayude a aclarar varias de estas ideas.

Estamos ante una excelente guía para el programa, que explica desde el uso y la utilidad de los comandos más sencillos, hasta las posibilidades que encierra el AutoLISP en esta versión. Simple, directo y nada retórico, «AutoCAD 12» se convierte en un manual de bolsillo ideal para todos los usuarios del programa de Autodesk.

José Domínguez Alconchel ***
Anaya Multimedia **Nivel «I»**

PROGRAMACIÓN

APLICACIONES PARA WINDOWS NT



590 Págs. 4.635 Ptas.

Con la aparición de Windows NT se dio un importante paso al liberar a los programadores de muchas de las restricciones de memoria que los dieciséis bits del DOS permiten. Pero todavía no está todo dicho. Por eso, los autores de este volumen ofrecen una guía a todos los usuarios sobre el nuevo entorno de Microsoft.

La excelente estructuración y desarrollo de los contenidos, ayudan a crear una importante base sobre la que profundizar, además, invitando al lector a la práctica directa de los conocimientos adquiridos con los ejemplos que se incluyen en un disquete de apoyo.

William H. Murray y Chris H. Pappas ***
McGraw-Hill **Nivel «C»**

DIVULGACIÓN

MS-DOS PARA TORPES



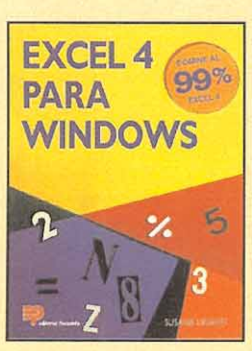
316 Págs. 1.995 Ptas.

El mes pasado os presentábamos a Cosme Romerales, al que una descarga eléctrica le convirtió por arte de magia en Megatorpe. Este personaje creado por Forges, nos acompañará en este libro, perteneciente a la nueva colección de Anaya, a través del mundo del sistema operativo MS-DOS. Planteado para aquellos a los que el DOS les causa más miedo que otra cosa, a lo largo de trece capítulos nos muestra desde los comandos básicos (CLS, DIR, COPY, FORMAT...), hasta cosas más complicadas, como son copias de seguridad, anti-virus y compresores de disco. De entretenida lectura, esta publicación se erige como una buena forma de aprender los entresijos del sistema operativo.

Jaime Peña y Mª del Carmen Vidal ****
Anaya Multimedia **Nivel «I»**

APLICACIONES

EXCEL 4 PARA WINDOWS



360 Págs. 2.500 Ptas.

Una de las hojas de cálculo más potentes que existen para Windows en la actualidad es Excel 4, ya que es bastante cómoda de manejar y se puede intercambiar información con otros programas de Windows. Esta hoja de cálculo es utilizada además en el entorno creado por Apple Macintosh, con lo que ya os podéis imaginar todo su valor.

Gracias a este manual que nos ofrece Paraninfo, podremos dominarla casi al ciento por ciento, ya que en su interior se explican con una buena cantidad de ejemplos e ilustraciones, todas las funciones y herramientas de las que dispone. Un libro completo y útil donde los haya.

Susana Linares ***
Paraninfo **Nivel «I»**

PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



PHILIPS REVOLUCIONA EL MUNDO DEL VÍDEO



El pasado mes Philips presentó un revolucionario sistema de vídeo digital que va a hacer una dura competencia al Laser Disc. Basándose en el CD Interactivo, los ingenieros de la multinacional holandesa, han desarrollado un método de compresión de imagen animada y sonido que consigue almacenar hasta 74 minutos de vídeo y audio de altísima calidad en un simple CD-I. El secreto de este proceso radica en el empleo de tecnología software y hardware basada en el estándar MPEG. Cuando se empezó a pensar en imagen animada digital el problema era el almacenamiento. Los desarrolladores de los primeros algoritmos de compresión se dieron cuenta de que en la mayoría de los casos el fondo de la pantalla permanece estático y es el objeto el que se desplaza sobre él. ¿Por qué no comprimir sólo este último y dejar el primero fijo? De este modo se obtiene una elevada razón de compresión. Esta técnica se estandarizó según unas normas y de ella surgió el formato MPEG.

Para ver y oír vídeo digital en un CD-I necesitarás, aparte del propio lector, una expansión hardware que se conecta en la parte trasera del equipo. Su precio rondará las 30.000 pesetas y estará disponible alrededor de la próxima primavera en nuestro país. Un poco más adelante comenzarán a venderse los primeros CD-I con el cartucho de expansión ya incorporado de fábrica. No sabemos todavía los primeros títulos que aparecerán en el mercado pero sí conocemos que en Estados Unidos películas como «Star Trek VI» o «Agárralo como puedas 2 y 1/2» están ya disponibles desde hace algún tiempo.

Para más información podéis llamar a Philips al teléfono (91) 404 22 00.

FOTOGRAFÍA DIGITAL

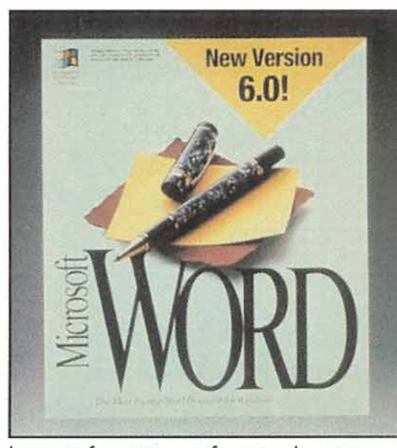


Sony ha desarrollado un sistema de capturación de imágenes denominado SEPS 1000 que consta de una cámara de vídeo, un procesador especial y un monitor de control. Todos ellos se conectan a un ordenador para almacenar la imagen. La calidad de este nuevo sistema es muy similar a la de la película convencional y permite mucha más versatilidad y, por supuesto, la visualización inmediata de la imagen. Las pantallas generadas por este sistema se guardan en resolución de 1476 por 1108 pixels, 24 bits y ocupan algo menos de 5 megabytes. Las posibilidades para autoedición informática del SEPS 1000 son prácticamente ilimitadas y permiten que el maquetador obtenga y retoque la imagen viéndola tal y como saldrá impresa realmente. Para más información podéis llamar a Sony al teléfono (91) 536 57 00.



WORD 6.0 PARA WINDOWS

En Windows existe un programa de referencia en cuanto a procesadores de texto se refiere. Su nombre es Word y la compañía que



lo creó fue Microsoft. Word está también disponible para Macintosh.

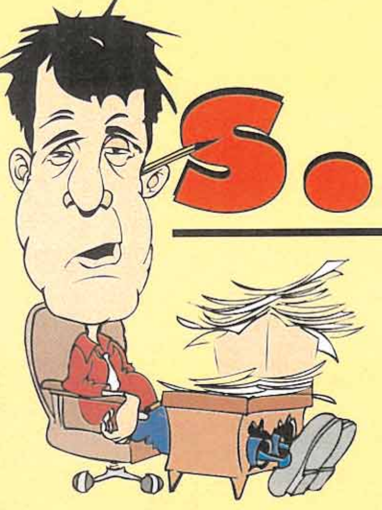
Word va por la quinta versión en entorno Macintosh y hasta ahora únicamente por la 2 en PC. Así que el inmenso salto hasta la versión 6 ha debido ser difícil para sus programadores. Word 6.0 para Windows incluye nuevas utilidades como autocorreción, con una pulsación podremos corregir errores de escritura, autoformato, lo que significa poder escribir un texto y formatearlo con un único clic en la barra de herramientas, y un sinfín más de opciones nuevas que hacen de Word 6.0 un programa intuitivo y muy sencillo de utilizar. Los requerimientos de este programa son 286 o superior con 4 megas de memoria RAM, Windows 3.1 y 25 megas libres en el disco duro. Para más información podéis llamar a Microsoft al teléfono (91) 804 00 00.

DISCO MAGNETO ÓPTICO DE 1.3 GB



La próxima disponibilidad de un nuevo modelo de disco magneto óptico con una capacidad de 1.3 Gigabytes ha sido el último anuncio de Sony. Los SMO F521 y S521, modelo uno externo y otro interno, incorporan además las últimas tecnologías de transferencia de datos con las que obtienen hasta 5 megabytes por segundo como máximo y 1 como mínimo.

Estos discos se deben conectar al ordenador, bien sea PC o Macintosh, con un interfaz SCSI-2 para obtener las máximas prestaciones. El pequeño tamaño de las unidades, el mismo de un disco de 5 1/4, y su ajustado precio, inferior al medio millón de pesetas, las hacen especialmente interesantes para usuarios que quieran disponer de grandes volúmenes de información y necesiten acceder a ella de forma casi instantánea. Para más información podéis llamar a Sony al teléfono (91) 536 57 00.



S.O.S. WARE

Ya sabéis todos que el éxito de esta sección se debe única y exclusivamente a vosotros. Especialmente porque cuidáis con mucho detalle el hecho de escribir correctamente el ordenador y el juego que os plantea dudas. Así, cuando nos llegan vuestras cartas a nuestras manos, "la cosa" es mucho más sencilla de lo que parece. Todo sea por responder a vuestro mensaje de S.O.S.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

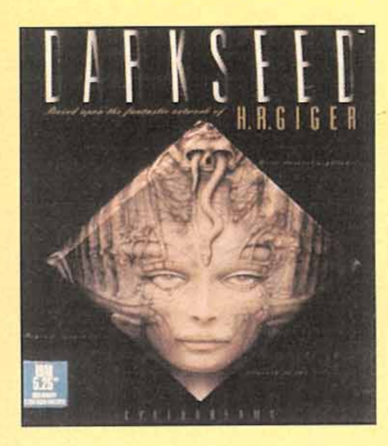
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid

Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

DARK SEED

En el mundo oscuro, en la pantalla que se corresponde con la entrada de la casa, no puedo abrir la puerta principal porque el cursor no la detecta. ¿Cómo puedo abrirla?

Oscar Ribas (Cieza, Murcia)



Entra en la casa por la puerta de la izquierda, la que daría a la cocina, y desde allí atraviesa el salón para llegar al recibidor y luego al despacho. Si en el mundo de la luz has abierto la puerta secreta del despacho ahora tendrás acceso al lugar donde se encuentra la palanca que abre la puerta principal.

¿Cómo puedo entrar en la comisaría del mundo oscuro sin que me disparen? ¿Cuál es la manera de entrar en la biblioteca del lado oscuro sin que el guardián me mate? ¿Dónde está la llave del coche?

Ignacio Carbia (Almería)

Para evitar que el policía te dispare tendrás que haberle robado previamente su pistola en el mundo de la luz. Podrás entrar en la biblioteca usando una cinta para el pelo que hace invisible y se obtiene de manos del prisionero del mundo oscuro a cambio de la horquilla. Las llaves del coche se encuentran bajo una losa suelta del sótano, pero antes de cogerlas tendrás que realizar muchos pasos previos.

Si no es posible evitar que el policía del lado oscuro me encarcele ¿cómo puedo salir de la celda?

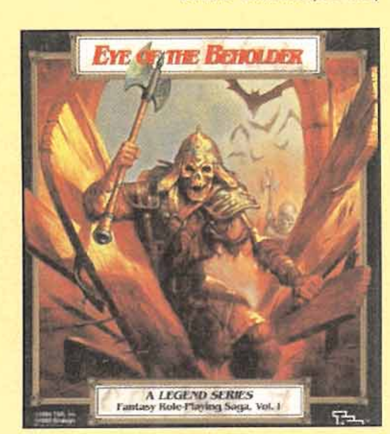
Federico García (Parla, Madrid)

Si en el mundo de la luz cavas con la pala en la tumba de John McKeegan para conseguir ciertos papeles un policía te arrestará por profanar tumbas. Guarda debajo de la almohada del catre la horquilla, los guantes y los papeles y sal de la celda mostrando al policía la tarjeta de visita del abogado Delbert. De ese modo, cuando te arresten en el mundo oscuro, podrás sacar la horquilla y utilizarla para forzar la cerradura.

EYE OF THE BEHOLDER

La tercera habitación del segundo nivel no tiene salida y parece que está embrujada. ¿Qué hago?

Jaime Cantero (Sevilla)



Esa sensación ilusoria se debe al lugar que ocupan las columnas. Saldrás a través de dos de las cuatro columnas que tienen dibujadas un símbolo, tras esto verás una pared también ilusoria.

FASCINATION

¿Qué tengo que darle, aparte del billete, al portero del Red & Blue para que me deje pasar?

Jorge Varela (Narón, La Coruña)

Entrégale el pin que encontraste en tu habitación cuando te la desordenaron.

¿Cuál es el código de la caja fuerte que hay en la tienda?

Dany Rodway (Cádiz)

Lógicamente, dicho código es "D.O.C."

¿Podríais explicar detalladamente cómo pasar la pantalla de la ruleta?

David Centellas (Mollerusa)

Estamos en un habitación en la que hay un microscopio, un montón de cuadros, una ruleta y un órgano, además del sexto y último periódico con tres conocidos gatos. En uno de los cuadros, se haya un resorte que hace operante la ruleta. Al observar el anillo en el microscopio, aparecerá la inscripción B, A, D+, G y E: anótala. Después, activa el mecanismo del disco zodiacal que se encuentra encima del piano. Ahora, coge la quinta noticia y mira la fecha que hay bajo el titular. Hecho esto, selecciona en el disco el signo del zodíaco correspondiente a dos meses antes de esta fecha. Ya, únicamente queda tocar en el piano la secuencia musical B, A, D+, G, E, donde B=Si, A=La, D+=Re –pero pulsando la tecla negra–, G=Sol y E=Mi. si todo ha ido bien, se abrirá una puerta en la pared que te trasladará a la última pantalla del juego.

¿Cómo puedo pasar la cocina?; es que los gases me queman los ojos.

Fernando Rodríguez (Cáceres)

Tras mezclar las tres sustancias en la palangana y ponerte la mascarilla, debes abrir el posaplatos "DOS VECES", ya que la primera vez no se abre del todo, sólo a medias. Después, acciona la palangana y ella sola se colocará, pon la toalla mojada en la ranura y espera.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

¿Cómo se consigue el pelo de LeChuck para hacer el muñeco vudú en la batalla final?

Isaac Peña (Coria del Río, Sevilla)

Dirígete al ascensor, donde necesitarás los guantes y el globo hinchados con helio. Cuando LeChuck llegue empuja la palanca y quítale la barba.

¿Cómo puedo conseguir algo de ropa para hacer el muñeco vudú de LeChuck?

Rubén Luzón (Valencia)

La conseguirás en el taller, donde después de hinchar el globo y los guantes con gas helio deberás pulsar el botón de devolución de monedas de la máquina de grog. Espera a que aparezca LeChuck y, cuando se agache para recoger la moneda, quítale los pantalones.

Cuando estoy atado con Wally sobre el ácido escupo a la vela pero le doy a Wally. ¿A dónde hay que escupir?

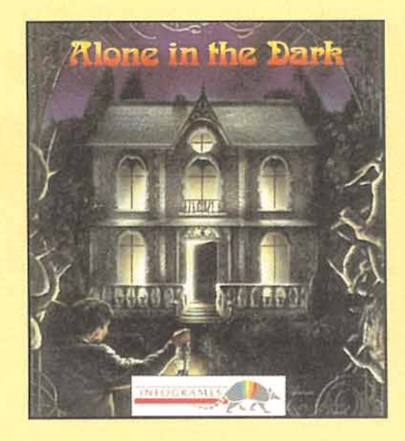
Oscar Ribas (Cieza, Murcia)

Lo que tienes que hacer es usar la paja con la bebida mágica y escupir primero sobre la cazuela que se encuentra frente a ti y luego dos veces sobre el escudo de la derecha. Solamente así conseguirás apagar la vela.

ALONE IN THE DARK

¿Cómo elimino al fantasma de la biblioteca? ¿Qué hago para que el gramófono suene? ¿Cómo reacciono ante el primer bicho que aparece detrás de los barriles?

Guido Palicio (Asturias)



Usa con el fantasma el puñal que encontrarás en el pasadizo de la misma biblioteca. Para que el gramófono suene, cógelo, selecciona el disco de «La danza de los muertos» y elige la opción "usar disco". Por último, te aconsejo que no te metas por los barriles.

NONAMED

Una vez conseguida la llave, ¿cómo se sale del castillo?

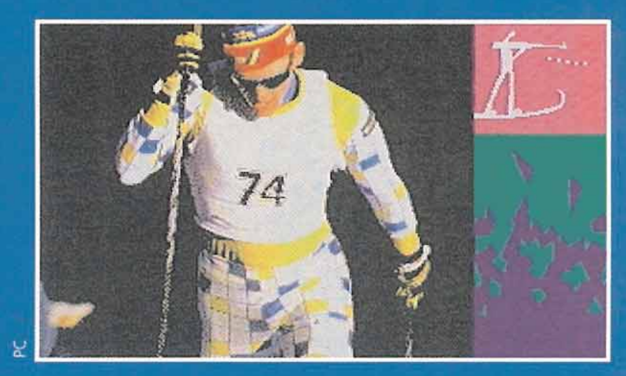
Fernando Delgado (Llanes, Asturias)

Debes regresar a la primera pantalla y golpear el gran jarrón desde el punto exacto.

WINTER OLYMPICS

Este año, las miras de todo el planeta, deportivamente hablando, estarán puestas en una pequeña ciudad noruega situada a poco más de cien kilómetros de Oslo. Su nombre es Lillehammer, y del doce al veintisiete de febrero se convierte en la capital mundial del deporte de invierno. Como cada cuatro años, se repite la cita olímpica congregando a la élite, a los mejores esquiadores, patinadores, saltadores, etc., del orbe. Es muy posible que la mayoría de nosotros no pueda seguir la competición, a no ser mediante la televisión. Pero como siempre, la alternativa está al alcance de nuestra mano. Nos la pone U.S. Gold, en bandeja de plata, con «Winter Olympics».


PC



PC



PC



PC

- U.S. GOLD
- DISPONIBLE: PC
- T. GRÁFICA: VGA
- DEPORTIVO

Los juegos de Invierno tienen en sus espaldas más de setenta años. Desde que en Chamonix se otorgaran las primeras medallas olímpicas oficiales, ha llovido (o casi más apropiadamente, ha nevado) bastante. También lo ha hecho desde que una ciudad de la bella y gélida Noruega fuera sede de unos juegos.

Cuarenta y dos años, para ser exactos. 1994 es la fecha en la que se celebra la XVII edición. Se hará por todo lo alto, como casi siempre. Pero además, nosotros podremos vivirlos en directo con «Winter Olympics».

A «Winter Olympics» se le podría catalogar como un típico simulador deportivo, sólo que con una ambientación muy particular. Tan particular como la que rodea a un acontecimiento de estas características. Con dieciséis países cuyos representantes consiguieron las marcas adecuadas para entrar en la competición. Con quince días a lo largo de los cuales se disputan las distintas pruebas. Con, en fin, el oro y la gloria en juego.

SIMULACIÓN Y ARCADE

Las catorce disciplinas, sobre seis deportes olímpicos, que ofrece «Winter Olympics», mezclan hábilmente el componente simulación con el arcade. El total, se reparte de la siguiente manera: Descenso, Super Gigante, Slalom Gigante y Slalom, en esquí; Biathlon (combinación de esquí de fondo y tiro con carabina); Trineo de dos y cuatro plazas, en Bobsleigh; Luge de una y dos plazas, en Luge; Salto de 90 y 120 metros, en Salto de esquí y, por fin, eliminatorias de 3000 metros, velocidad en 2000 metros y carrera de 1000 metros, en patinaje de velocidad. La mayoría ya las conoceréis, por ejemplo el esquí y los saltos no encierran ningún misterio. Sin embargo, alguna otra como el luge, puede que no acabe de sonaros como algo normal. Comentaremos ésta un poco más por ser de la que menos hemos oído hablar. En pocas palabras, es algo muy parecido al bobsleigh. Se trata de un trineo para una sola persona, pero en el que el participante se lanza completamente tumbado con los pies por delante (valga la expresión), en lugar de cómodamente sentado.

En total, lo dicho, catorce disciplinas y seis deportes. Pero claro, no se puede (o no se debe) llegar y competir alegremente, sin antes tener cierto conocimiento de causa. Por suerte, entre las distintas opciones que posee «Winter Olympics» se encuentra la de práctica, con la que podemos ir tomando contacto con todas las modalidades por separado.

A POR EL ORO OLÍMPICO

Encontraremos que «Winter Olympics» encierra un poco de todo: habilidad, reflejos, fuerza y, como no, fortuna. En general, las pruebas de esquí requieren atención y concentración; las de salto precisaran de toda nuestra habilidad; el biathlon combina fuerza y destreza, el patinaje, velocidad y fuerza, y el bobsleigh, habilidad y suerte.

Quizá la peor parte, en todo esto, se la vaya a llevar nuestro teclado ya que, en ciertas pruebas, con ajustar una trayectoria con ligeros toques es suficiente, pero en las que sea necesario velocidad y fuerza, habrá que machacar casi literalmente tan preciado periférico. Son las contrapartidas de luchar por el puesto más alto del podio, pero merece la pena ante el caudal de diversión que encontraremos en el juego.

Y es que «Winter Olympics» ofrece tanta variedad que es imposible aburrirse, mucho más si jugamos con un amigo, o amigos (hasta cuatro en total). Y además, podemos repartir las distintas especialidades en dos modos de competición: Mini Olimpiada y Olimpiada completa. La modalidad mini comprende cuatro deportes, y queda fuera, necesariamente, el biathlon. Y en la completa, su propio nombre lo indica, participaremos en cinco deportes, observando además las ceremonias de apertura y clausura de los juegos.

En definitiva, «Winter Olympics» se perfila como un excelente entretenimiento, en la época más adecuada para el deporte blanco. Sus logrados gráficos en la mayoría de las pruebas, su jugabilidad, y su gran calidad en la totalidad de sus aspectos, conforman un agradable combinado que, eso sí, hay que servir muy, muy frío.

F.D.L.

ORO Y BLANCO

88

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	88
SONIDO	75
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	85


La variedad de pruebas en las que competir, sin limitarse tan sólo a una especialidad en concreto de cada uno, y su gran jugabilidad.


En general, no demasiado. Quizá que alguna de las modalidades deportivas se nos atraviese y no logremos hacernos con ella.



PC

Disfrutar de los deportes de invierno con este simulador será cosa de ponerse una tablas y practicar seriamente.



PC

Estamos enfilados, en la calle, con la mirada fija al fondo de la pista. Nuestro salto puede ser el más largo...



METAL & LACE

La aparición en el mercado español de «Cobra Mission» supuso una revolución en el campo de los videojuegos, así como un buen punto de referencia para la introducción de la compañía norteamericana Megatech en nuestro país. Ahora, de la mano de los mismos creadores del primero nos llega «Metal & Lace», un programa que puede llegar a ser incluso más polémico que su predecesor.



- MEGATECH
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **JUEGO DE LUCHA**

En esta ocasión, no controlaremos a un superdetective que regresa a su pueblo natal para ayudar a una antigua novia. No. Por lo visto, en Megatech han decidido apostar por un argumento algo más "fuerte" y situarlo en un tiempo más lejano, en el año 2053 para ser exactos. La tecnología ha evolucionado de tal manera que se han conseguido sofisticados androides que hacen todo tipo de trabajos, por lo que los hombres se limitan a dirigirlos. Además, en esta época el tan a menudo mal llamado "sexo débil" es el principal líder de la humanidad. Ellas son más fuertes, inteligentes y las auténticas protagonistas de este futuro..., y de «Metal & Lace».



PC

El poder del dinero queda perfectamente reflejado en esta pantalla. Si no tenemos "parné", no iremos a ningún lado.

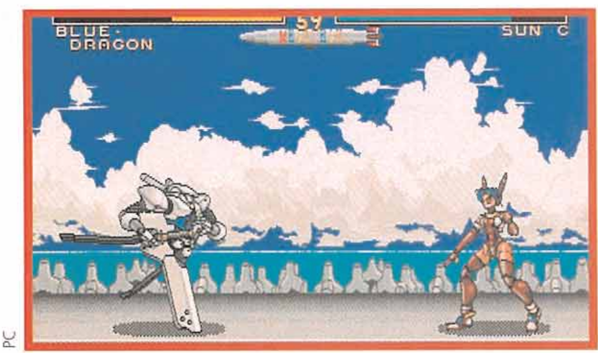
PC

En la tienda del abuelo tenemos la posibilidad de aprovisionarnos de objetos imprescindibles para sobrevivir.



PC

Lo primero que haremos será conseguir una armadura. Gracias a ella podremos luchar contra las bellas robots.



PC

En las escenas de lucha deberemos hacer uso de nuestros reflejos y habilidades en contra de los enemigos.

FUI, VI Y VENCÍ

El programa está pensado como un juego de lucha al estilo de «Street Fighter», en el que las contendientes son unas jóvenes cubiertas con unas armaduras muy resistentes de nombre Robo-Babes. Sin embargo, tras unos cuantos golpes ese armazón se deteriora y podemos ver que debajo se esconden unas preciosas muchachitas de carne y hueso. Nuestro objetivo, lógicamente, es enfrentarnos con las chicas-máquina y vencerlas en una serie de combates. Para ello, necesitamos una armadura, que compramos en una tienda nada más iniciar la aventura, a la que es posible añadir una serie de extras, que igualmente adquirimos en algún comercio, como escudos de varias potencias, chips de Inteligencia Artificial o baterías de energía.

Como dato curioso, os diremos que existen dos versiones de este programa. Una es la desarrollada para los países de lengua anglosajona –donde la censura es bastante fuerte incluso con meros dibujos–, calificada como no apta para menores de 13 años. La otra sale en el resto de países (incluido el nuestro), se dirige a mayores de 18 años y lleva algunas escenas subidillas de tono.

NUESTRA OPINIÓN

Pero, no penséis por ello que «Metal & Lace» pueda ser considerado como "pornográfico" o algo por el estilo. Todo lo contrario. Se trata simplemente de un juego de lucha entre distintos tipos de robots, aderezado con unas escenas de bellas señoritas, algunas más ligeras de ropa que otras, que aparecen de vez en cuando, más concretamente, tras salir victoriosos de los distintos combates. Además, el programa incorpora una opción para seleccionar el sexo del protagonista que vayamos controlar.

En cuanto a los gráficos, distinguimos dos tipos claramente diferenciados. Uno engloba los dibujos estáticos de las distintas luchadoras, que están realizados bastante bien, aprovechando las posibilidades de la alta resolución de la tarjeta VGA, en el más puro estilo del manga japonés. El otro está formado por las escenas de enfrentamientos y las distintas localizaciones por las que nos movemos, como el bar o las distintas tiendas, y destaca por su sencillez.

La animación queda reducida a los combates. Con el ratón es un poco complicado controlar bien a nuestro robot, problema que se soluciona con un joystick o manejando al personaje con el teclado, que es totalmente redefinible. Por otra parte, los personajes se desplazan con rapidez y fluidez, aunque lleva su tiempo de práctica hacerse con los movimientos de cada uno de ellos. Pero lo que más os va a costar, además de dejar de admirar a las chicas, es ganarlas. Son bastante buenas por lo general, aunque cada una de ellas tiene un punto débil ante una determinada arma. Sólo es cuestión de paciencia encontrarla y usarla para disfrutar de este estupendo programa.

O.S.G.

83

ORIGINALIDAD	64
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	84
SONIDO	82
DIFICULTAD	91
ANIMACIÓN	82



Que la censura no nos haya alcanzado y podamos contemplar a las chicas tras una dura batalla a vida o muerte.



Su alta dificultad resta algunos puntos al resultado global del programa. Podían haber simplificado un poco más las cosas...

STAR WARS

REBEL ASSAULT

■ LUCASARTS
■ DISPONIBLE: **PC CD-ROM**
■ T. GRÁFICAS: **VGA**
■ **ARCADE DE COMBATE**

UNA DE LAS BATALLAS MÁS ÉPICAS DE LA HISTORIA DEL CELULOIDE ES LA QUE ENFRENTÓ A LA REBELIÓN CONTRA LA ESTRELLA DE LA MUERTE, GUARIDA DEL IMPERIO. MUCHOS DE VOSOTROS LA HABRÉIS VISTO VARIAS VECES, PERO ESTAMOS COMPLETAMENTE SEGUROS QUE TODAVÍA NO LA HABÉIS VIVIDO EN VUESTRAS PROPIAS CARNES. PUES NOSOTROS SÍ. ¿CÓMO? PUES CON LA PENÚLTIMA CREACIÓN DE LUCASARTS, ES DECIR «REBEL ASSAULT».

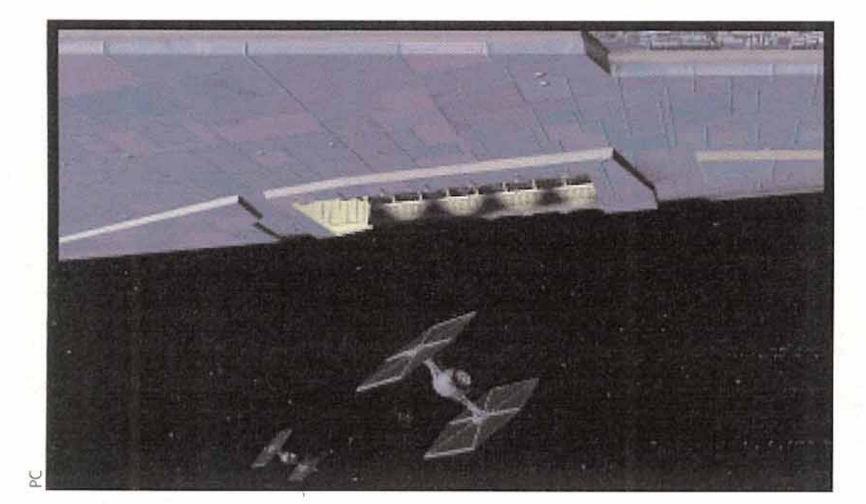
Contra el lado oscuro

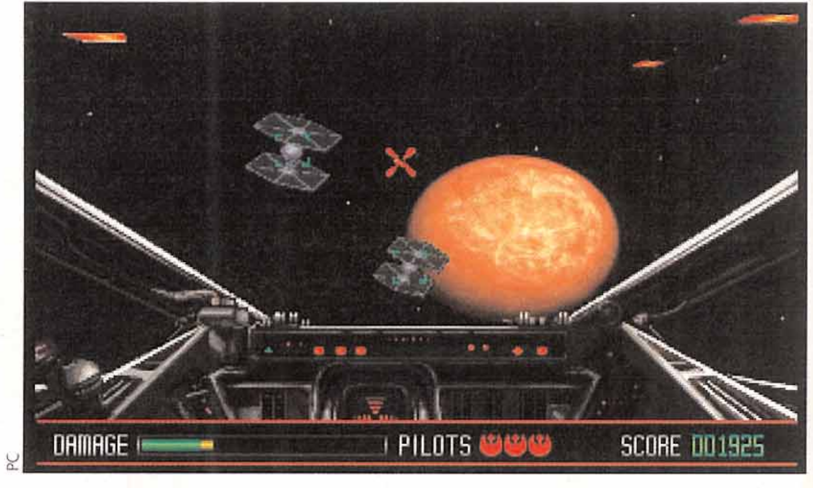
Tras leer el nombre del programa que en estos momentos nos ocupa, y echar una ojeada a las pantallas que acompañan al artículo, nos apostaríamos el cuello a que más de uno está pensando en el fabuloso «X-Wing», en nuestras pantallas desde hace un año más o menos. Pues iros olvidando de lo que conocéis y preparaos para vivir una aventura llena de emoción, riesgo, diversión y un realismo sin precedentes. Atentos.

A LOS MANDOS DE UN CAZA ESTELAR

Nosotros vamos a tomar el papel protagonista en la historia. Aunque al principio seamos un simple novatillo, con el paso del tiempo llegaremos a convertirnos en un famoso piloto de caza estelar. Eso sí, si demostramos estar en posesión de las facultades adecuadas. Para ello tendremos que superar unas primeras pruebas de entrenamiento, si queremos pilotar la nave más maniobrable de la galaxia: el Ala-X. Más o menos es el mismo argumento que da pie a la saga de «La Guerra de las Galaxias», sólo que en esta ocasión Luke Skywalker no aparece nada más que en un par de escenas animadas, y su personaje es sustituido por el nuestro.

El programa está compuesto por un total de quince fases, que han sido llamadas "Chapters" (Capítulos), algunos de los cuales están a su vez subdivididos en varias escenas. En todas ellas la misión es clara: cumplir una serie de objetivos propuestos que van desde algo tan sencillo como recorrer un circuito sin chocarnos, hasta destruir la estación de combate más poderosa del universo: la Estrella de la Muerte.


PC



PC

DIFERENTES PUNTOS DE VISTA

Casi todos los decorados de «Rebel Assault» están digitalizados de la trilogía cinematográfica; por ellos nos moveremos a lo largo de nuestra aventura. La mayor parte de las fases transcurren dentro de la nave, aunque en algunas saltaremos a tierra y lucharemos con nuestro sable-láser. Dentro de las fases en las que manejamos la nave existen tres modos distintos de visión. Uno es el clásico de toda la vida, de primera persona, en el que nos encontramos dentro de la cabina. Otro tiene una perspectiva trasera, gracias a la cual podemos ver la nave delante de nosotros. Para nosotros ésta es la más llamativa y desde la que es más fácil controlar los destinos de nuestro aparato. La tercera es desde un plano superior o cenital, en la que vemos una mayor porción de terreno, aunque nosotros estamos representados en un tamaño inferior. Por desgracia, estas últimas no son seleccionables a nuestro gusto sino que ya están definidas para cada fase. Aún así, la variedad en las perspectivas de juego son un tanto más a favor de «Rebel Assault».

SIN DISCRIMINACIÓN SEXUAL

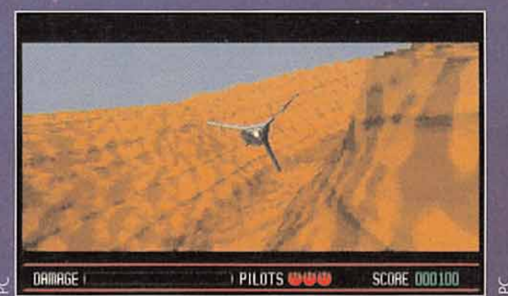
Desde el menú principal, tenemos acceso a otro de opciones desde el que podemos seleccionar el sexo del piloto que vamos a controlar. Esto, que puede parecer a simple vista algo trivial, no lo es tanto, debido a que dependiendo de nuestra elección, las voces digitalizadas que integran el programa serán de hombre o de mujer, añadiendo mayor realismo al asunto. Otras posibilidades pasan por activar o desactivar la música, los efectos sonoros y una ventana en la que se nos subtitula los diálogos que aparecen en el transcurso del juego, así como la opción de elegir el nivel de dificultad, de entre los tres posibles (Easy, Normal y Hard). Por último, podremos introducir un password con el que continuar la aventura desde un nivel dado. Estas contraseñas se nos ofrecerán cuando terminemos una serie de capítulos, y varían dependiendo del nivel de dificultad escogido.

Una vez dentro del juego, la mayor parte de la pantalla está ocupada por la ventana de acción, en la que observamos el universo por el que nos movemos. Además, en la parte inferior hay un marcador en el que se nos informa de los daños sufridos, las oportunidades que nos restan y la

LOS COMIENZOS DE UNA EPOPEYA









En las próximas líneas reproducimos brevemente los objetivos a realizar en los primeros capítulos de «Rebel Assault», extraídos del diario de un muchacho que no tuvo mucha suerte en su intento de convertirse en piloto estelar. Esperamos que vosotros tengáis más éxito.

FECHA ESTELAR 2014.7

Hace ya dos lunas que dejé mi hogar en Mantooine. Echo de menos a mi familia, pero mi pasión por las naves amortigua en cierto modo mi pena. Dentro de unas horas salgo en mi primera misión de entrenamiento. Según me han comentado no plantea demasiados problemas. Sólo debo seguir a mi jefe a través del Cañón de Beggars hasta encontrar la salida, para luego disparar a unos blancos en movimiento. El recorrido tiene una bifurcación, en la que la situada a la izquierda es algo más problemática. Creo que no tendré dificultad alguna en superarla.

FECHA ESTELAR 2016.3

He pasado unos días muy malos. Hemos estado de exámenes acerca de conceptos teóricos de física que ni siquiera sabía que existían. La gente está algo preocupada por los resultados. Mientas tanto, nos vamos de pruebas a un campo de asteroides. Aquí sí que empieza lo bueno. Aparte de atravesarlo por completo, tengo que destruir las rocas heladas...

FECHA ESTELAR 2017.9

Hoy sin duda es mi día. He aprobado todos las pruebas teóricas que nos han realizado. Ya casi he dejado de ser un simple novato para graduarme y tener mi propio Ala-X. Pero aún me falta un último escollo. Debo ir al planeta Kolaador, el cual se caracteriza por estar prácticamente constituido por grandes rocas de formas geométricas. Debo atravesar un territorio en el que apenas existen los huecos por los que pasar. Pero tengo mucha confianza en mis posibilidades.

FECHA ESTELAR 2019.2

¡Lo he conseguido! Ya soy un piloto. Ahora estoy disfrutando de unos días de aparente tranquilidad. Y lo de aparente va porque mientras tomaba una taza de café con un compañero, ha sonado la alarma. Una Nave Imperial se está acercando al planeta con intenciones hostiles. Tenemos que salir a su encuentro y tratar de destruirla. Algo nada fácil, ya que somos un grupo de naves bastante reducido contra una poderosa fortaleza. Además de los cañones, tendremos que luchar contra cazas imperiales. Parece que no hay esperanza para nosotros. Espero equivocarme...

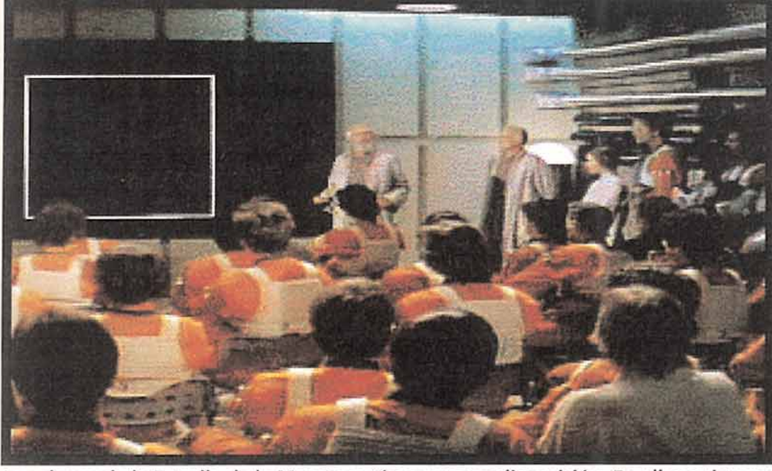




Pilotar un X-Wing es tarea más que difícil. En los bosques la labor se complica aún más, ya que el espacio del que disponemos para superar esta fase es reducido.



La calidad alcanzada en «Rebel Assault» es tan alta, que en algunos momentos pensaremos que en realidad nos encontramos en la saga de George Lucas.



Los planos de la Estrella de la Muerte están a nuestra disposición. En ellos existe un punto débil del que tenemos que aprovecharnos para proceder a su destrucción.



Los temidos AT-AT y AT-ST Walkers dejarán pronto de serlo, ya que tendremos que enfrentarnos a ellos en una batalla en la que no hay premio para el segundo...

puntuación total acumulada. Dentro de la barra de energía, decir que ésta puede ser de tres colores: verde, amarillo y rojo. Cuando pasa al amarillo, un mensaje y un pitido nos advertirá que nos encontramos en situación de peligro. Cuando se rellene completamente, habremos perdido una vida y deberemos empezar el capítulo desde el principio.

TÉCNICAMENTE PERFECTO

«Rebel Assault» es lo más perfecto, a todos los niveles, que hemos tenido la oportunidad de ver desde la aparición de «The 7th Guest». Los gráficos están completamente digitalizados de la película, excepto algunas fases nuevas –igualmente diseñadas con gran detalle–, y si no fuera porque hemos visto el filme, no podríamos distinguir unos de otros. En cuestión de sonido, podéis imaginaros lo que es sentarse frente al monitor y, a la vez que te encuentras inmerso en una batalla alucinante, escuchar la banda sonora que compusiera el maestro John Williams, hace ya más de quince años. En cuanto a los movimientos, es un tema que merece un apartado aparte. Son suaves, muy suaves a pesar de que la unidad de CD-ROM está continuamente leyendo datos conforme avanzamos.

Por lo demás, imaginaros la adicción que puede provocar. Es algo sin precedentes. Todos queremos echar una partidita a ver si tenemos suerte y acabamos con Mr. Vader. Y lo de la suerte no es algo superficial, ya que la dificultad es algo con lo que más de uno se va a tirar de los pelos. Este es un reto que está reservado a auténticos caballeros Jedi, en los que la Fuerza (y no nos referimos a la que dan los músculos) tiene que estar muy presente.

O.S.G.

96

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	98
ADICCIÓN	98
SONIDO	97
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	96



Todo en «Rebel Assault» es muy bueno. Desde los gráficos hasta el sonido, pasando por la animación y la gran adicción.



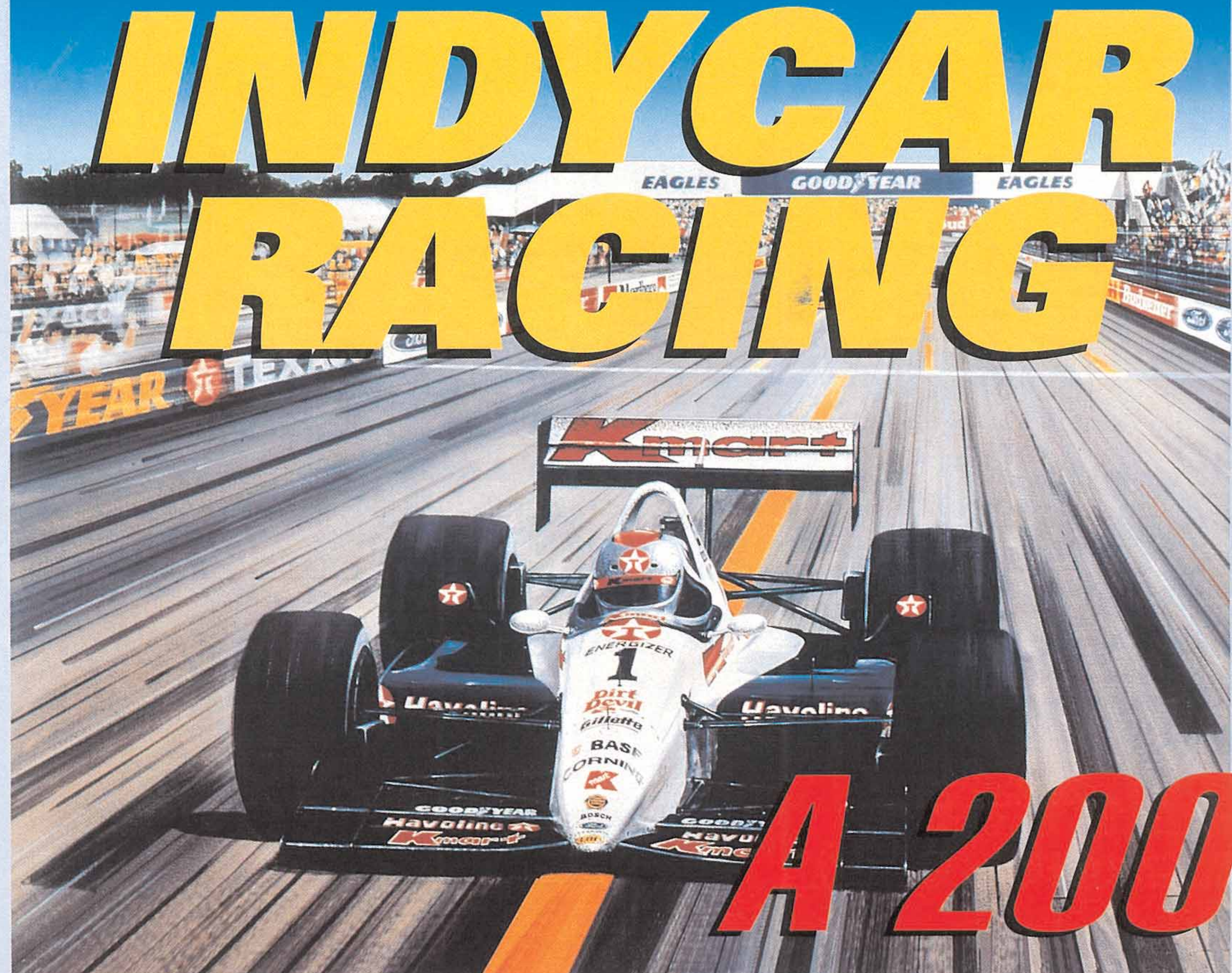
Es complicado poner algún pero a esta maravilla. Ya que lo tenemos que hacer, diremos simplemente que algunas fases son "algo" difíciles.

EL DESAFÍO AMERICANO

El mes pasado os ofrecimos una preview de un super simulador que la compañía Papyrus estaba preparando. Pues bien, dicho programa ya está terminado y viene a rivalizar, al igual que sucede en la realidad, con la categoría reina del automovilismo, la Fórmula Uno. O lo que es lo mismo, dentro del software de entretenimiento, a hacer sombra al mismísimo «F-1 Grand Prix» de Microprose. Aunque esta vez será compitiendo en la espectacular y velocísima Fórmula Indy americana.

- **PAPYRUS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Simulador de conducción**

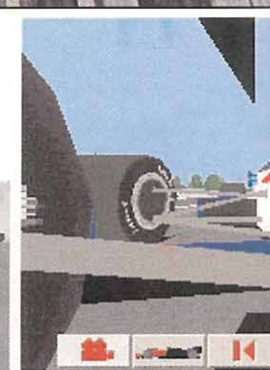
INDYCAR RACING











Por fin, el momento tanto tiempo esperado ya ha llegado: el programador David Kaemmer, al frente de un magnífico equipo de profesionales, ha concluido lo que será una de sus obras informáticas más apreciadas y admiradas durante mucho, mucho tiempo.

«IndyCar Racing» es un programa que nos traslada al trepidante mundo de las carreras de coches americanas, que cada vez van ganando más aficionados, incluso dentro del continente europeo. Seguramente muchos de vosotros habréis visto alguna que otra retransmisión de estas competiciones, donde resultan realmente sorprendentes los suicidas adelantamientos que efectúan los pilotos. A consecuencia de ello, los accidentes suelen ser muy abundantes, espectaculares y aparatosos, y casi siempre con resultados fatales. Pero gracias a Papyrus, ahora podremos disfrutar de toda la emoción de participar en estas carreras, conduciendo un extraordinario monoplaza a más de 200 millas por hora (unos 300 kilómetros a la hora), sin sufrir daño alguno, por lo menos físicamente...

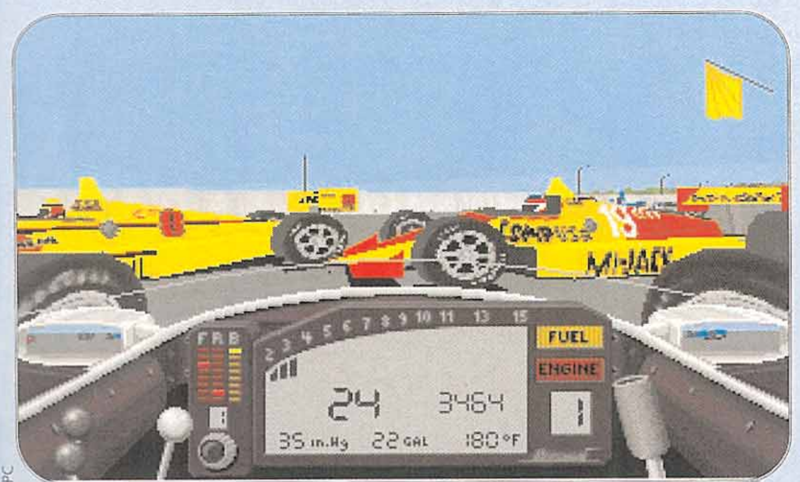
Una de las mejores cualidades de este programa es que nos introduce en un tipo de competición, la Fórmula Indy, cada vez más popular fuera de Estados Unidos.

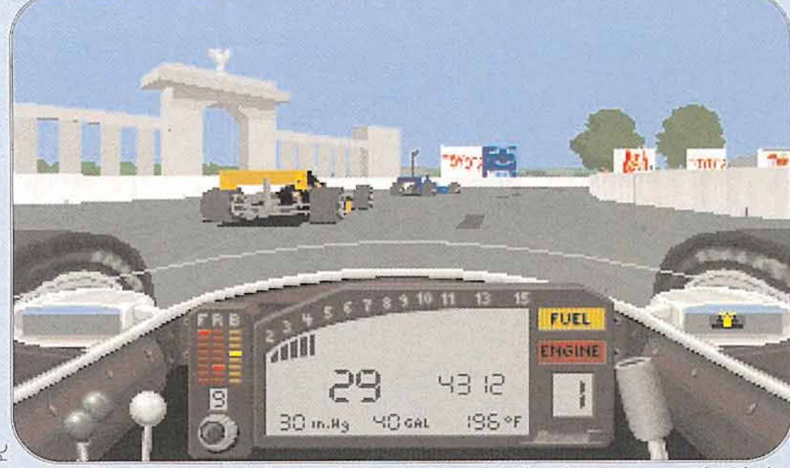
TOMA DE CONTACTO

Nada más instalar «IndyCar Racing», el juego ya nos sorprende con su excelente introducción, que da paso al menú principal. En éste nos encontraremos unas opciones que pasamos a enumerar. La primera de todas es la Single Race o carrera aislada; ésta nos permitirá participar en una pista cualquiera de las que conforman el campeonato IndyCar. En ella tendremos que configurar nuestro coche y calificarnos para una buena posición en la parrilla de salida, para después conseguir la victoria conduciendo al límite de nuestras posibilidades.

En Championship Season participaremos en una competición por puntos a lo largo de una temporada completa, donde tendremos que correr en todos los circuitos de los Estados Unidos. Este es el verdadero campeonato, donde la regularidad y el ganar grandes premios será factor primordial para alzarnos con el tan preciado título mundial. Para practicar, con la opción Preseason Testing, obtendremos una inmejorable oportunidad para ir tomando contacto y familiarizarnos con los controles del bólido. Así como para aprendernos las trazadas de los circuitos, y probar las distintas configuraciones a utilizar en ellos.

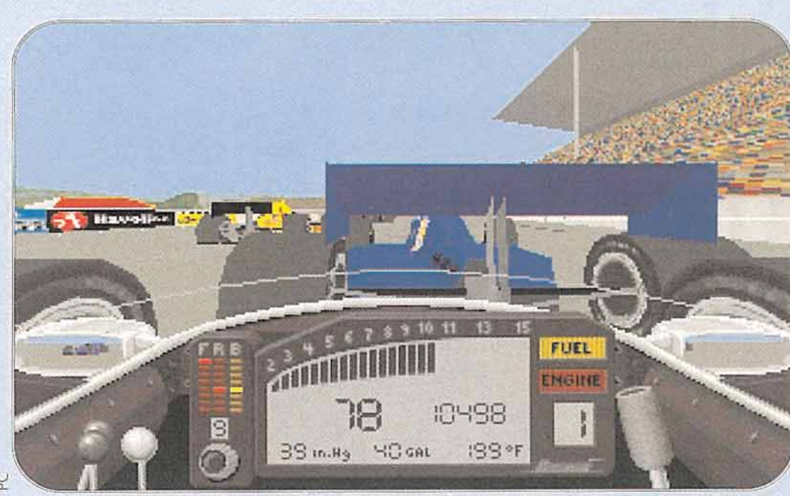
Y para ganar carreras, claro está, necesitaremos un buen motor y un chasis que nos de ópti-


Cuando la bandera amarilla está ondeando, significará que un accidente acaba de ocurrir. Hasta que no sea enseñada la verde, no estará permitido adelantar.


Aunque los circuitos ovalados son los preferidos, debido a las enormes velocidades que en ellos se alcanzan, los de trazada también resultan muy interesantes.



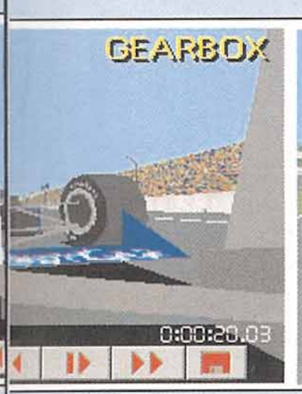
Una mala configuración de nuestro monoplaza puede causar, por ejemplo, una falta de adherencia, y tener como consecuencia un espectacular trompo.

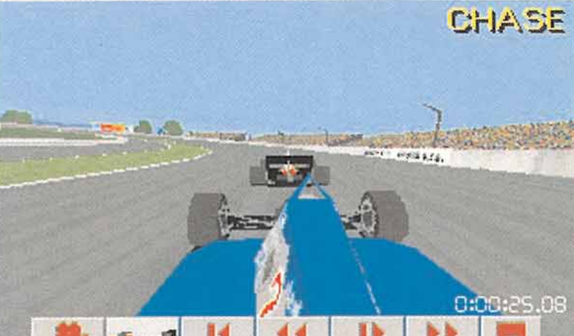

Mantenerse al rebufo de un coche, es una de las maniobras mas arriesgadas de la Fórmula IndyCar. Aunque también una de las más emocionantes y trepidantes.

millas por hora

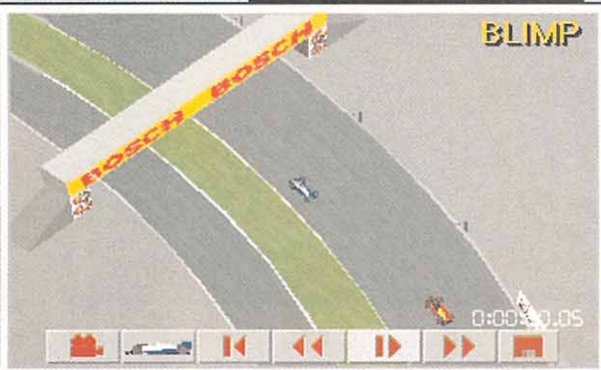
SIETE CÁMARAS DISTINTAS

Una de las estupendas alternativas que nos ofrece el juego es la de poder visionar de siete formas diferentes, en algunos circuitos, los momentos mas "calientes" de la carrera. Gracias a la magia de la opción Replay, conseguiremos que la repetición de las imágenes en nuestro monitor sea tan fácil, como meter una cinta de vídeo. Con ella podremos grabar las mejores escenas de la competición y deleitarnos con las vistas más interesantes.









mos resultados, algo que podremos hacer en el menú Coches.

Por último, existe una opción que nos permite ajustar y modificar los parámetros de la simulación como las vueltas a efectuar en cada carrera, el realismo, las condiciones climatológicas, la destreza de los pilotos, etc.

ADEMÁS DE PILOTOS, MECÁNICOS

Una vez familiarizados ya con el menú principal, y tras dar unas cuantas vueltas de práctica, nos disponemos a empezar un campeonato y correr nuestro primer Grand Prix. Ocho son los circuitos que componen la temporada, cada uno con sus características propias, y entre los que se mezclan los de trazados de carretera, con los ovalados. Resulta absolutamente necesario estudiar todos y cada uno de ellos hasta aprendérnoslos casi de memoria, para así adaptar nuestro coche a la pista lo mejor posible e ir al máximo de revoluciones.

Para efectuar estas operaciones, tendremos que entrar en la opción garaje donde pasaremos al taller de nuestro box, para establecer los ajustes adecuados con respecto al trazado y a nuestro estilo de conducción.

Aquí es donde el programa se destaca, en cuanto a simulación se refiere, pues las modificaciones que podremos llevar a cabo en nuestro fórmula son infinitas. Y todas muy bien reflejadas de la realidad: no hacer un buen uso de ellas significa no ganar carreras y por consiguiente perder el campeonato. Por poneos un ejemplo de hasta dónde llega la perfección y realismo que «IndyCar Racing» nos ofrece, os diremos que hasta tendremos que tener en cuenta la temperatura y presión de los neumáticos a utilizar..., es decir, más no se puede pedir.

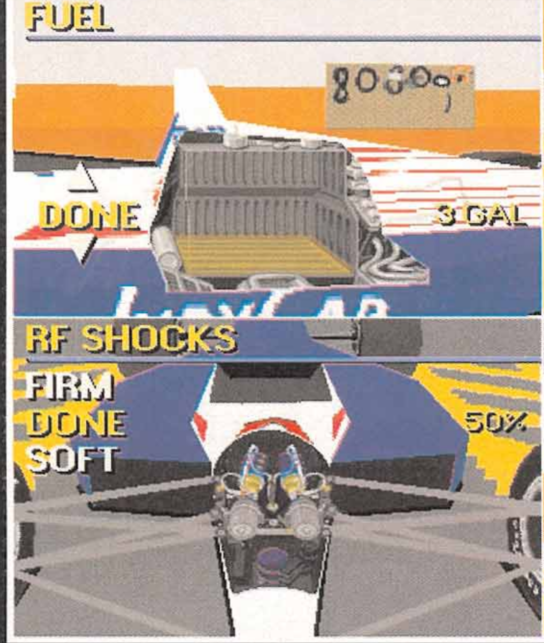
Como en todo buen simulador, y este lo es mucho, para hacernos con los mandos de nuestro coche y situarnos en las primeras posiciones, la práctica es fundamental.

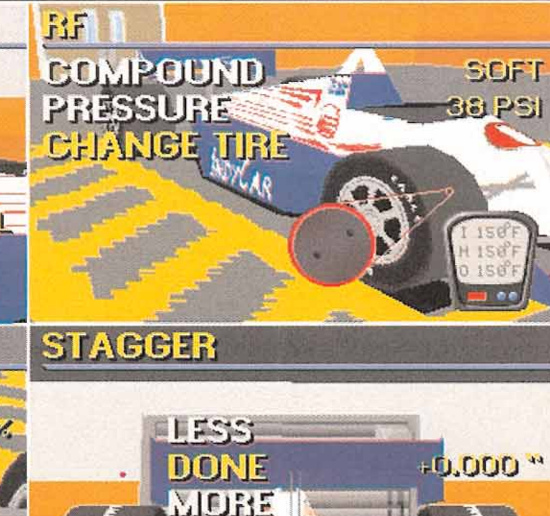
Concluidos los primeros pasos, nos dispondremos a dar dos vueltas al circuito para clasificarnos y obtener una buena posición de salida.

Un cartel nos indicará el tiempo que estamos realizando y el lugar conseguido una vez concluidas las vueltas. Conocida ya nuestra posición, podremos efectuar una sesión de calentamiento o "warm up", antes de tomar la salida. El objetivo de esta sesión, es el de comprobar que los ajustes de nuestro coche funcionan correctamente o, en su defecto, realizar los últimos retoques antes de que llegue la hora de la verdad, en la que deberemos estar completamente preparados para salir bien parados...

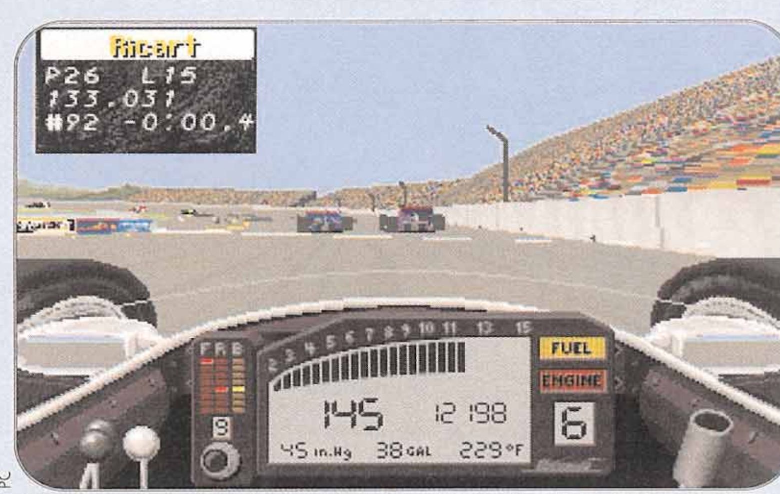
PUESTA A PUNTO

En «Indycar» no solamente bastará con pilotar bien, de hecho nuestra conducción y el funcionamiento del monoplaza dependerán mucho de cómo lo configuraremos. Para realizar esta labor, antes de lanzarnos a la pista, deberemos pasar por el garaje. En el mismo podremos modificar los componentes del coche de mil maneras posibles, como: la cantidad de fuel, los neumáticos, los alerones, la suspensión, los frenos, presión del turbo…
Y todo para conseguir que nuestro monoplaza tenga unos reglajes adecuados y sacarle esas millas de más que nos convertirán en los amos del circuito y en los más rápidos del campeonato.









PC

Al pasar por línea de meta, una tablilla nos informará de la posición en la que vamos, vueltas que quedan, velocidad media y tiempo con relación al de delante.

UNA CARRERA DE VERDAD

Ya una vez en carrera, nos encontraremos ubicados dentro de nuestro monoplaza, desde un punto de vista totalmente subjetivo. Ante nosotros veremos la pista y la cabina del monoplaza con sus respectivos indicadores, como el velocímetro, el cuenta revoluciones, presión del turbo, temperatura del motor, indicador de combustible, marcha en la que vamos, etc.

Aparte de la palanca de cambios, la cual puede ser manual o automática, nos encontraremos con otras tres más que corresponden a los estabilizadores de freno, los cuales se pueden modificar en cualquier momento de la carrera. Hay que tener en cuenta que nuestro coche sale con el tanque de combustible lleno y pesa más, a medida que vayamos completando vueltas, el peso del mismo será menor, por lo que necesitaremos menos frenada, ya que sino irá descompensado.

Nuestro principal objetivo es quedar entre las doce primeras posiciones, ya que al contrario de la Fórmula Uno, en la IndyCar puntúan hasta el duodécimo clasificado, aparte de obtener un punto adicional el más rápido en la clasificación, y el que haya sido líder durante el mayor número de vueltas.



En esta temporada automovilística, otros treinta veloces y ambiciosos pilotos competirán también como nosotros por ganar el preciado título de la IndyCar. Todos los conductores que se han incluido en el simulador son los que en realidad compiten en esta especialidad americana, al igual que las escuderías que aparecen en el mismo. Algunos de un renombre tal como Mario Andretti o el anterior campeón Bobby Rahal.

TRONO COMPARTIDO

Detalles al juego no le faltan. Todo el desarrollo del programa, desde principio a fin, es un compendio de perfección y detalles. Técnicamente, supera al «Grand Prix» con creces, sobre todo en el movimiento y en la opción multicámara que incorpora. En algunos circuitos podremos tener una vista exterior de la carrera desde siete ángulos diferentes y efectuar repeticiones de los momentos más espectaculares cuantas veces deseemos.

Gráficamente también es notablemente superior: el detallado de los gráficos es excepcional, como así lo demuestran la elaboración de los distintos monoplazas, todos ellos realizados de una manera impecable. Aunque hay que decir que en los circuitos de carretera, la conducción se vuelve algo complicada debido al excesivo colorido de los escenarios, lo cual provoca una ligera confusión al jugador.

Por lo demás no hay ningún pero que ponerle al simulador. Tal vez se le podría tachar un poco de complicado, pero en Papyrus han buscado la simulación total, y pilotar un coche tipo Indianapolis no es precisamente tarea sencilla. De todas formas, el juego viene acompañado de un extenso y detallado manual que aclarará todas las dudas que nos puedan surgir, y que su lectura hará las delicias de todo aficionado al mundo del automovilismo.

«IndyCar Racing» es toda una maravilla informática. Es el primer simulador que va a tratar de tu a tu al que hasta ahora era el rey, estamos hablando, claro está, de «Microprose Grand Prix». Éste, a partir de ahora, tendrá que hacer un sitio en su trono, para compartir su reinado con este excelente simulador que David Kaemmer y Papyrus han creado.

E.R.F.

94

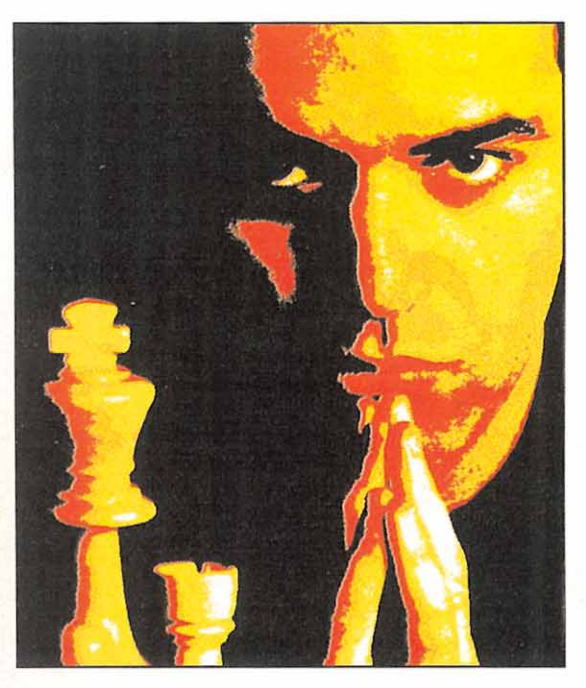
REALISMO	93
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	90
SONIDO	80
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90



La tremenda cantidad de opciones que podemos realizar en nuestro Fórmula Indy, y el estupendo trabajo realizado en los gráficos.



Su manejo resulta algo complicado, pero con práctica esto se soluciona. También a veces el excesivo colorido hace que los gráficos se confundan.

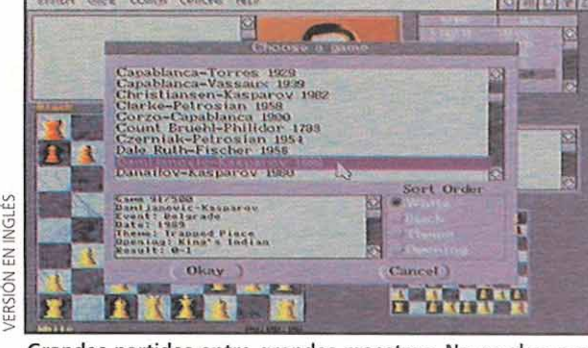


El ajedrez es un juego, en apariencia, tranquilo y relajado. Dos contrincantes frente a frente, comodamente sentados en sendas butacas, dirimen en un tablero una batalla incruenta, en la que la estrategia y la inteligencia son las piedras de choque y asalto. Sin embargo, eso de la tranquilidad es algo superficial. Basta escarbar un poco en el ánimo de jugadores y espectadores, para descubrir una tensión nerviosa increíble, una emoción enorme, y una descomunal agresividad sobre el damero en el temperamento de los grandes maestros de este deporte. Los aficionados al ajedrez ya sabrán todo esto. Pero nunca está de más recordar con lo que nos vamos a encontrar cuando nos pongamos ante «Kasparov's Gambit».

KASPAROV'S GAMBIT



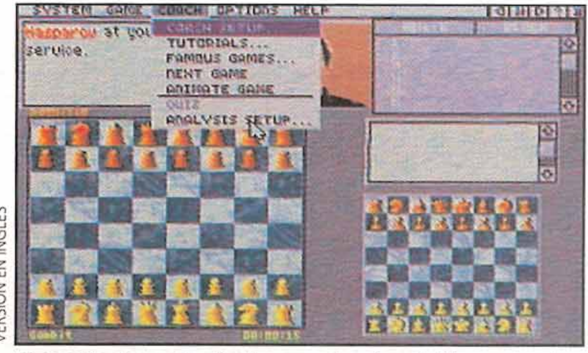
La SVGA obtiene sus mejores resultados en este programa al hacer uso de la opción de tablero en tres dimensiones.



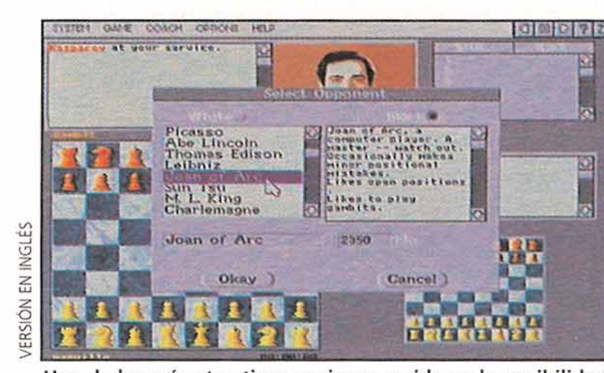
Grandes partidas entre grandes maestros. No es algo que tengamos siempre a nuestra disposición normalmente.



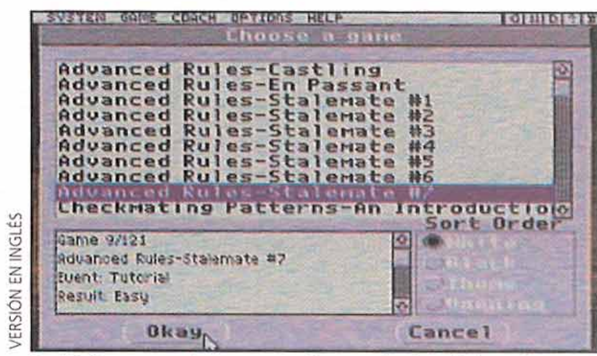
Parece una imagen más o menos normal para un juego de ajedrez, pero «Kasparov´s...» no es nada corriente.



El cambio de resolución hace perder, inevitablemente, cierto atractivo gráfico, pero la calidad no disminuye un ápice.



Una de las más atractivas opciones reside en la posibilidad de elegir como contrincante a un personaje histórico.



La biblioteca, en la que se analizan todo tipo de jugadas, será un excelente manual de aprendizaje para los no iniciados.

■ ELECTRONIC ARTS
■ V. Comentada: PC
■ AJEDREZ

El ajedrez apareció, cuenta la leyenda, en las lejanas tierras de la India. Se dice que un monarca encargó a uno de sus súbditos que ideara un entretenimiento para poder matar el aburrimiento que le atenazaba. Pensó y pensó durante largo tiempo. Hizo pruebas, inventó objetos, planificó mil y un detalles y, un buen día, se presentó ante su señor y le ofreció un extraño tablero dividido en sesenta y cuatro casillas, en las que se alternaban los colores blanco y negro. Junto al mismo aparecía una colección de treinta y dos piezas, realizadas en idénticos tonos y que recreaban guerreros, señores, pajes, etc. El ajedrez había nacido.

Tras comprobar el enorme interés que el juego suscitaba, el satisfecho monarca ordenó que se premiara a su leal servidor con aquello que él mismo pidiera. Este solicitó algo que pareció insignificante. Ni más ni menos que granos de trigo. Pero en un número bastante curioso. Dijo que en la primera casilla del tablero que acababa de entregar a su rey, se pusiera un grano de trigo, en la segunda, dos, en la tercera, cuatro, en la cuarta, ocho, en la quinta, dieciséis, y así, hasta que las sesenta y cuatro casillas fueran cubiertas. El rey aceptó de inmediato, pensando que hacía un excelente trato.

Pero si hubiera sido un poco más cuidadoso, y algo desconfiado, habría tratado de averiguar el por qué de tan extraño deseo.

La cifra final dejó boquiabierto al infeliz, ya que rondaba... ¡varias decenas de trillones de granos! El rey, desolado, no tenía más remedio que cumplir su promesa, pero no había suficiente trigo en todos sus dominios como para satisfacer la demanda del inventor de aquel juego. Sin necesidad de echar una partida, aquel sabio demostró que lo más importante del recién nacido entretenimiento era una cuidada estrategia.

CON EL SELLO DEL CAMPEÓN

«Kasparov's Gambit» atrae irremisiblemente ante el nombre que lo avala. Gary Kasparov, gran maestro internacional y varias veces campeón mundial, ha asesorado con sus conocimientos un proyecto mastodóntico en lo que a este deporte se refiere.

Nada más ejecutar el programa, aparece ante nosotros una cuidada pantalla, en SVGA (o VGA, según configuraciones), en la que se pueden apreciar un par de tableros bidimensionales, una lista de los movimientos que se van ejecutando al jugar, una serie de opciones que da acceso a los distintos menús disponibles y una pequeña ventana en la que observamos el rostro, perfectamente digitalizado, del campeón.

Los tableros se reparten las tareas de visualizar el juego presente y de analizar todas las posibles combinaciones de movimientos, que el último pueda deparar. En los menús, que ocupan la mayoría del espacio en disco duro que requiere el programa, podemos encontrar desde los típicos tutoriales, referidos a todo tipo de aperturas, mates, etc., hasta una extensa biblioteca formada por partidas históricas llevadas a cabo entre grandes maestros, fundamentalmente por el título de campeón mundial. Pero la cosa no acaba aquí. A todo ésto hay que sumar las ya habituales opciones en este tipo de programas referidas a visualización de tablero a distintos tamaños, en modo 2D ó 3D, diferentes sets de piezas, etc. Completo como pocos resulta «Kasparov's Gambit».

Y ya se nos olvidaba la referencia al jugador que ha prestado su nombre y conocimientos al juego. La digitalización mencionada de Gary Kasparov no aparece porque sí. El mismo se encargará de irnos relatando diversos movimientos, jugadas, etc, de viva voz y animado. Y no sólo eso, sino que tendremos oportunidad de crear un "video" de las partidas que desarrollemos, gracias a una opción que nos permite grabar y visualizar nuestros movimientos.

GARANTÍA E.A.

Los productos de Electronic Arts suelen poseer una calidad por encima de la media. «Kasparov's Gambit» no es una excepción. Fenomenal en todos y cada uno de sus aspectos técnicos, añade a la calidad propia del programa el atractivo visual de la SVGA. Esto, por supuesto, no basta para decir que un juego de ajedrez resulta completo. Pero «Kasparov's Gambit» reune todo lo necesario para calificarle como tal. Nunca se puede decir que no aparecerá otro programa que supere a éste en una u otra faceta, pero estamos seguros de que pasará bastante tiempo antes de que tal hecho suceda.

F.D.L.

90

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	85
SONIDO	80
INFORMACIÓN	92
ANIMACIÓN	80



Se trata de un programa de ajedrez realizado a la altura de campeonísimo o de cualquiera que aspire a tal puesto.



Desgraciadamente, si no disponéis de una tarjeta SuperVGA, os será muy difícil apreciar toda calidad gráfica del programa.

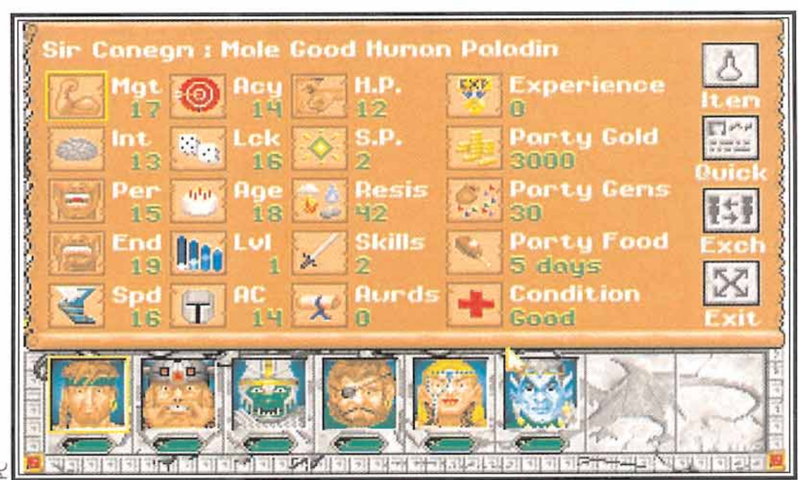
MIGHT A

ISLAND



PC

Este juego de rol cuenta con un territorio particularmente extenso, plagado de inmensas zonas para explorar y de oscuros calabozos.



PC

Las distintas características que compongan el espíritu de nuestros las podremos seleccionar en esta pantalla.

- **NEW WORLD COMPUTING**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **J.D.R.**

Hemos iniciado este artículo calificando a «Might & Magic III» de JDR "a la antigua". En ningún caso habéis de tomar tal atribución en sentido peyorativo. Nada más lejos de la realidad. Los primeros JDRs que se jugaron eran de este estilo (con la destacadísima excepción de «Dungeon Master» aún ausente de nuestro país): «Bard's Tale» es el paradigma. Sus características básicas eran las siguientes, a grandes rasgos:

1) Territorio de juego inmenso, con cantidad de zonas y calabozos, normalmente de varios pisos. Imprescindible la realización de un mapa de todas y cada una de las zonas.

2) Enigmas articulados en torno a pistas que se encontraban explorando exhaustivamente el calabozo. Si te dejabas una esquina sin ver era muy posible que no pudieras resolver el enigma planteado al final del piso, del calabozo o, peor aún, del juego. Consecuentemente, la excitación que se tenía al llegar al final de un pasillo era grande, ante la posibilidad de encontrar un nuevo texto que nos orientará en el juego.

3) Gran cantidad y variedad de monstruos, distribuidos según su nivel por cada zona o calabozo. Típicamente, los monstruos del exterior son muy fáciles, y los del interior de los calabozos son de dificultad creciente. Así, sabrás que te has equivocado de lugar a explorar si ves que los enemigos te pegan una paliza nada más entrar.

4) El desarrollo del juego suele consistir en la exploración y resolución de los calabozos del juego, de forma que al acabar cada uno te has enterado de cuál es el siguiente a visitar, así como del requisito para poder hacerlo.

5) Ingente cantidad de hechizos, de los que terminas usando un porcentaje bajo. No obstante, "mola" disponer del arsenal. Igualmente, encontrarás gran variedad de armas, armaduras, escudos..., de poder creciente con el calabozo.

6) Aparición aleatoria de monstruos y sistema de combate soporífero para la gente de acción.

Y ya va siendo hora de hablar del juego que nos ocupa.

UN JUEGO "A LA ANTIGUA"

«Might & Magic III» obedece a los rasgos anteriores, y por eso me atrevo a denominarlo con este calificativo, que podríamos sustituir por el de tradicional.

Para empezar, tiene un enorme territorio de juego. El mundo de Terra es una cuadrícula de 64 por 96 para dar la friolera de 6144 posiciones que explorar, cada una con su cosa útil potencial. En tan enorme territorio encontraremos de todo, por supuesto: bosques encantados, cordilleras, mesetas, páramos, ciénagas, desiertos, tundras, ríos, mares y volcanes. Además, cada zona tiene su nombre, cosa que me ha gustado mucho. Queda por decir que, tal como se infiere del título, el mundo de Terra se articula alrededor de una serie de islas.

En estas zonas encontraremos los calabozos a explorar. Estos son también de una amplitud considerable (16 por 16 ó 32 por 32), y esconden las pistas, objetos y enigmas más importantes del juego.

Cuando hable de calabozo me referiré a cualquier zona que no es mundo de Terra. Por ejemplo, ciudades, castillos, fortalezas, tumbas o pirámides, que también hay variedad de estos.

En el interior de estos calabozos, así como en distintos puntos del exterior (cabañas, por ejemplo) encontraremos pistas que nos permitirán resolver enigmas, que a su vez nos darán acceso a otras partes del calabozo, hasta encontrar lo fundamental de ellos. En algunos, tal cosa será una llave para poder acceder a otro; en otros será algún objeto imprescindible para culminar el juego, pero siempre hay algo. Como se dijo, es importantísimo recabar todas las pistas, lo que implica la exhaustiva exploración de la mazmorra.

«Might & Magic III» es un programa de los de antes, un juego "a la antigua", un JDR que cuenta con todos los elementos clásicos de este género.

Respecto a los enigmas, suelen consistir en una pregunta que se resolverá con las pistas dadas. En el peor caso, será una adivinanza para poner a prueba nuestro ingenio. Y si os atascáis, no os preocupéis: como buen juego norteamericano no puede terminar mal..., (cuando llevéis mucho jugado entenderéis lo que quiero decir).

Hay gran variedad de monstruos, distintos en cada calabozo y en cada zona del mundo exterior. Y cada uno tiene sus características, y su gráfico distintivo. Algunos serán más sensibles al ataque físico mientras que otros te envenenarán o te dejarán paralizado. La distribución de dichos monstruos es acorde a lo expresado en el punto 3) anterior.

Y en lo referente al desarrollo del juego, hay que decir primero que se realiza en perspectiva tridimensional unipersonal. O sea, como siempre. El movimiento es por cuadros, con lo que la invitación a hacer mapa es irresistible. Y el juego consiste en ir explorando los calabozos, cumplir las misiones ocasionales que se nos presenten y enterarnos, primero, de lo qué ocurre en Terra para, segundo, poner solución al problema. Normalmente, no estará claro cuál es el siguiente destino una vez resuelto cada calabozo, pero eso forma parte del reto.

ND MAGIC III:

S OF TERRA



PC

En «Might & Magic III», como en todo J.D.R. tradicional, tenemos que explorarlo todo. Cualquier cosa que nos dejemos por el camino nos impedirá avanzar en el futuro.



PC

Durante el juego nos plantearán distintos enigmas. La mejor manera de resolverlos será echando mano de las pistas que ya tenemos.

Nuestra Opinión

Por la razón ya citada, tampoco voy a enrollarme ahora. Los gráficos son bonitos, algo infantiles, pero adecuados en todo caso. El movimiento no es nada del otro mundo, pero las peculiaridades del juego no exigen maravillas en este apartado. Lo mismo se puede decir del sonido, que es algo mejor.

La dificultad no es elevada, sobre todo si se visitan los calabozos en el orden adecuado, lo que hace que su adicción sea tremenda. Una vez empiezas con él ten enganchas hasta que has resuelto todo y te has enterado de la historia. Ya lo veréis. Eso sí, lo más difícil es empezar, pues el juego parece muy complicado al principio. Y sí es original: al menos en España no hay publicado nada parecido, que yo sepa.

En resumen: un JDR clásico, estricto, que te va a enganchar en cuanto venzas el miedo a su aparente complejidad. Y desde luego imprescindible para quien se califique de Maníaco del Calabozo. No digas NO esta vez.

Lo dicho respecto a los hechizos se cumple a rajatabla, como se demuestra tan solo viendo las instrucciones. Se lanzan con puntos de magia y gemas, que limitan así su uso indiscriminado.

Los puntos de magia se recuperan durmiendo, mientras que las gemas se encuentran por los calabozos y al matar a algunos monstruos. Hay comida, pero su escaso precio hace que no sean una rémora en nuestras aventuras, lo que siempre es de agradecer. Y respecto a los objetos, los hay en cantidad: escudos, botas, guantes, armas de todas las formas, cascos, armaduras y todo tipo de objetos mágicos. Otra de las tareas a realizar será quedarnos con los mejores de cada función, pues sino el inventario se saturará. A fin de deducir cuáles son los mejores os recomiendo visitar las tiendas.

El sexto rasgo es el peor. Por suerte, «Might & Magic III» no lo cumple. Primero, los monstruos no se generan aleatoriamente, sino que en cada zona hay ya unos cuantos, y al cargártelos la despejas y no vuelven a aparecer. Segundo, el sistema de combate no es tan soporífero, aunque tampoco admite virguerías estratégicas. Básicamente, se va por turnos, y en cada uno el personaje o héroe puede realizar alguna acción: luchar, defenderse, lanzar un hechizo, usar un objeto... Para acelerar su desarrollo, se pueden predefinir las acciones de cada personaje y jugar en pseudoautomático. Aparte de lo normal, los monstruos pueden provocar en nuestros personajes cantidad de estados diferentes: envenenado, enfermo (diseased), locura transitoria, cansancio, maldición, inconsciencia, muerte, erradicación... Cada uno afectará de diferentes formas a los atributos de él.

Hablando de atributos, es hora de hablar un poco de los rasgos que configuran a cada héroe. Los primeros son 7 atributos: fuerza, velocidad..., los típico, con la salvedad de que en este juego SÍ valen para algo. Por ejemplo, la velocidad condiciona el orden de intervención en combate, lo que será fundamental ante algunos enemigos que sólo se vean afectados por hechizos; la fuerza decidirá si podemos o no derrumbar una pared falsa; y la suerte será decisiva al abrir un cofre sin disparar la trampa. También son muy importantes las habilidades (skills) de los personajes que también tienen efectos en las aventuras.

Obviamente, si no saben nadar no podrán atravesar ríos; y si no tienes algún montañero en el grupo no podrás aventurarte por las montañas. Por supuesto hay hasta 18 habilidades que aprender. Otra cosa interesante son los premios (awards) obtenidos en la aventura. Cada vez que cumples una misión o llegas a un sitio especial te darán, seguramente, experiencia y, posiblemente, este hecho pasará a figurar en tu curriculum.

Y aún quedan más cosas importantes por decir, como que el juego está traducido y tiene "auto-mapeo". Seguro que algo se me queda en el tintero, pero una idea de la complejidad del juego ya tendréis. Del argumento prefiero no decir nada, y os dejo que lo leáis en las instrucciones.

F.H.G.

91

Clásico y "chapado a la antigua" son sus mejores definiciones.

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	92
SONIDO	74
DIFICULTAD	60
ANIMACIÓN	59

BIENVENIDOS A FOUNTAIN HEAD

AQUÍ COMENZARÁN NUESTRAS ANDANZAS POR TERRA. POR SUPUESTO, LO PRIMERO SERÁ EXPLORAR A FONDO ESTA CIUDAD. HABREMOS DE LOCALIZAR EN ELLA EL BANCO, LA TIENDA, EL TEMPLO, LA POSADA, EL BAR Y LA HERMANDAD DE MAGOS, A LA QUE OS RECOMIENDO QUE OS ASOCIÉIS: ALGÚN HABITANTE DE LA CIUDAD OS ENCHUFARÁ EN ELLA.

TAMPOCO DESPERDICIES LAS OPORTUNIDADES DE APRENDER HABILIDADES QUE SE TE OFRECERÁN AQUÍ. FINALMENTE, ENCONTRARÁS UN ESPEJO DE TELETRANSPORTE. POR CIERTO, LA ATENTA LECTURA DE LAS INSCRIPCIONES MURALES TE REVELARÁ EL CÓDIGO PARA VOLVER A ESTA CIUDAD DESDE CUALQUIER ESPEJO MÁGICO.

DE LOS ENEMIGOS A DERROTAR, LOS HOMBRES BURBUJA NO SERÁN PROBLEMA, PERO TEN MÁS CUIDADO CON LAS RATAS: PROCURA AFRONTARLAS DE UNA EN UNA, Y DEBILITARLAS CON TUS FLECHAS. UNA REGLA DE ORO QUE TODO JDR-ADICTO SABE ES QUE HAY QUE GRABAR A MENUDO LA PARTIDA. PUES BIEN, EN ÉSTE, Y SOBRE TODO AL PRINCIPIO, HACERLO PRÁCTICAMENTE TRAS SOBREVIVIR A CADA COMBATE. EN CUANTO ESTÉN TODOS LOS HÉROES MAL, DUERME Y VUELVE AL ATAQUE.

EVENTUALMENTE, ENCONTRARÁS LA ENTRADA A LAS CUEVAS DE LA CIUDAD, QUE DEBES EXPLORAR, TANTO PARA CUMPLIR LA MISIÓN DE RECUPERAR LOS CRÁNEOS DE PLATA QUE ALGUIEN TE HABRÁ ENCOMENDADO, COMO PARA SALVAR LA CIUDAD. PARA ENTRAR EN LA CUEVA HABRÁS DE USAR, CADA VEZ, UNA CUERDA. ÉSTAS LAS PUEDES COMPRAR EN LA TIENDA. ALTERNATIVAMENTE, ES MÁS BARATO USAR EL HECHIZO DE "CREAR CUERDA" PARA BAJAR.

UNOS COMENTARIOS BREVES SOBRE LA CUEVAS: USA EL HECHIZO DE LUZ PARA ILUMINAR SU INTERIOR (SÍ, ME HE QUEDADO CALVO TRAS PENSAR ESTO); REGISTRA TODOS LOS BARRILES; PROCURA USAR EL HECHIZO DE SALTAR PARA SOSLAYAR LAS TEMIBLES GUILLOTINAS. LA CONTRASEÑA QUE NECESITAS TE LA DARÁ EL DE LOS CRÁNEOS DE PLATA UNA VEZ SATISFAGAS SU DESEO.

Y UNA VEZ HAYAS SALVADO FOUNTAIN HEAD VISITA SUS FUENTES Y ECHA EN ELLAS UNA MONEDA. APRENDERÁS COSAS INTERESANTES. LUEGO, PUES NADA, EL MUNDO DE TERRA TE ESPERA...

Microsoft Flight Simulator 5.0

Tenemos ya a nuestro alcance la última versión del más famoso simulador de vuelo de todos los tiempos: «Microsoft Flight Simulator 5.0». Y os podemos asegurar que los cambios y mejoras respecto a sus anteriores versiones son más que significativos. Los gráficos han sido especialmente cuidados, aprovechando la potencia de los ordenadores de última generación, para que la sensación de volar sea ahora más real que nunca. Pero esto no es lo único que ha cambiado. Todo el programa se ha beneficiado del paso del tiempo, para conseguir que guste tanto a los puristas del vuelo como a los que se aproximan por primera vez al apasionante mundo de las alturas.



- MICROSOFT
- DISPONIBLE: PC

Para empezar podríamos decir que «Flight Simulator», más que un juego, es toda una experiencia. Porque pilotar una Cessna Skyline sobre París, o dejarse llevar por el viento a bordo de un planeador son sólo dos de las sensaciones que nos permite vivir este excelente simulador. Y no penséis que se trata de algo complicado que sólo está al alcance de los ingenieros de aeronáutica, porque otra de las características del programa es que dispone de multitud de funciones destinadas a definir nuestro nivel de vuelo, con lo que podemos empezar a disfrutar desde el primer momento con sólo conocer dos o tres teclas.

ESTRUCTURA

Nada más ejecutar el programa, nos encontramos con la pantalla dividida en varias secciones. La primera es una barra de menús donde se encuentran la totalidad de las opciones del simulador. Luego está la "vista 1" que, en principio, es la que vemos desde la cabina de nuestro aeroplano. Y más abajo, el panel de instrumentos, que dependerá del aparato que estemos pilotando en ese momento.

Las aeronaves que tenemos a nuestra disposición son cuatro: la avioneta Cessna Skyline, un Learjet, un planeador, y el Sopwith Camel, un biplano de la primera guerra mundial. Cada uno tiene sus características especiales y el modo de pilotarlos es completamente diferente.

Pues bien, ésta es la situación inicial, pero en realidad es tan sólo una de las configuraciones que le podemos dar al programa. Porque podemos visionar a la vez otras tres vistas diferentes, en forma de ventanas de tamaño y posición en pantalla variable. Así, podemos tener una visión desde el exterior del aparato, un mapa de la zona que estamos atravesando, y otra vista tomada desde la torre de control del aeropuerto. Todas estas vistas, además, se pueden configurar, de modo que podemos fijar la posición desde la que vemos nuestro aparato, mediante una de las opciones de la barra de menús. También podemos maximizar cualquiera de estas ventanas, para disfrutar de las vistas a pantalla completa y ocultar el panel de instrumentos.

Pero si continuamos hablando de configuraciones, podemos asegurar que todo, o casi todo, en este programa es completamente configurable. Desde la cantidad de detalle de los escenarios, hasta el tiempo atmosférico (nubes y vientos incluidos), pasando por las estaciones del año y la hora del día que más nos guste.

De esta manera, también tenemos la posibilidad de definir la actividad que se produce a nuestro alrededor, pudiendo fijar la cantidad de tráfico aéreo y rodado de las carreteras de las ciudades que atravesamos.

Este gran programa hace gala de un increíble realismo, que queda patente tanto en el control de las aeronaves como en todo lo que rodea a la simulación.

REALISMO GARANTIZADO

Con lo poquito que os hemos contado, ya tendréis una idea del increíble realismo del que hace gala este simulador. Realismo no sólo patente en el control de las aeronaves, que sería en realidad el fin primero de un buen simulador de vuelo, sino en todo lo que rodea nuestro viaje aéreo. Para que os hagáis una idea, los escenarios sobre los que podemos pilotar los aeroplanos, están digitalizados por satélite, manteniendo todos los accidentes geográficos como las montañas, los ríos, etc. Si, por ejemplo, volamos sobre Nueva York, podremos ver algunos de sus edificios más emblemáticos, así como la estatua de la libertad y otros famosos monumentos. Además, disponemos de una opción que nos permite situarnos en cualquier lugar mediante la introducción de las coordenadas de latitud y longitud terrestres, absolutamente reales.

EN VUELO

Como ya hemos dicho al principio, no tenemos que ser unos expertos pilotos para volar con «Flight Simulator 5.0», y si lo fuéramos, no dejaría de asombrarnos su profesionalidad. En lo que al manejo de los aviones se refiere, el programa cuenta con un amplio manual donde aprenderemos todos los secretos de la aviación.

Pero si esto nos resulta aburrido, también podemos seguir un "cursillo" especial que nos ofrece el programa, dividido en lecciones prácticas, para que, empezando por despegar desde cualquiera de los muchos aeropuertos de los que disponemos, aprendamos todo lo necesario para convertirnos en unos ases del aire. En estas lecciones, se nos irán dando las instrucciones pertinentes mediante una línea de texto en el centro de la pantalla, para que nosotros, a los mandos de nuestro aparato, las vayamos siguiendo al pie de la letra.



Alas sobre el mundo

El control lo podemos realizar desde el teclado, ratón o joystick, aunque lo ideal sería disponer de dos buenos joysticks para sacarle el máximo partido al simulador.

Pero alguien se estará preguntando: vale, muy bonito, pero ¿no hay que matar a nadie, ni llevar a cabo ninguna misión militar de alto secreto? Pues no, señores. El objetivo de este programa es pilotar un avión como lo haríamos con uno de verdad. Despegar de un aeropuerto, seguir las indicaciones de la torre de control, deleitarnos con el paisaje que se arrastra debajo de nuestros pies, y ver amanecer desde las alturas, son sólo algunas de las emociones que nos tiene reservadas este «Flight Simulator». Eso sí, para los muy intrépidos, existen otros modos de juego, más enfocados a la acrobacia y la aventura. Efectivamente, una vez que hemos aprendido a manejar nuestra aeronave favorita, podemos adentrarnos en el mundo de la floritura, probando acrobacias que pondrán de manifiesto nuestra pericia aérea. Además, podemos disfrutar de algunos juegos que nos ofrece el programa, como uno en el que tenemos que rociar con spray un sembrado y cuanto mayor extensión abarquemos mejor puntuación tendremos. Esto es sólo un ejemplo, ya que también existe otro modo de juego en el que se nos plantean situaciones reales, que requieren conocimiento de algunos mecanismos de vuelo. Podemos citar el "ballet de Nueva York", en el que tenemos que pilotar la Cessna a lo largo de una trayectoria en forma de ocho, rodeando la estatua de la libertad y el World Trade Center.

«Flight Simulator» nos ofrece la posibilidad de disfrutar, en el sentido más literal de la expresión, del placer de volar.

CONCLUSION. HIMNO AEREO

Basten dos palabras para definir este simulador: realismo y espectacularidad. Y si queremos una tercera, ésta podría ser delicia. Porque desde luego, es toda una delicia disfrutar de un suave vuelo en un atardecer de invierno y deleitarnos con las increíbles vistas que nos ofrece este magnífico simulador que, con esta versión, demuestra su absoluta supremacía en cuanto a realidad aérea se refiere.

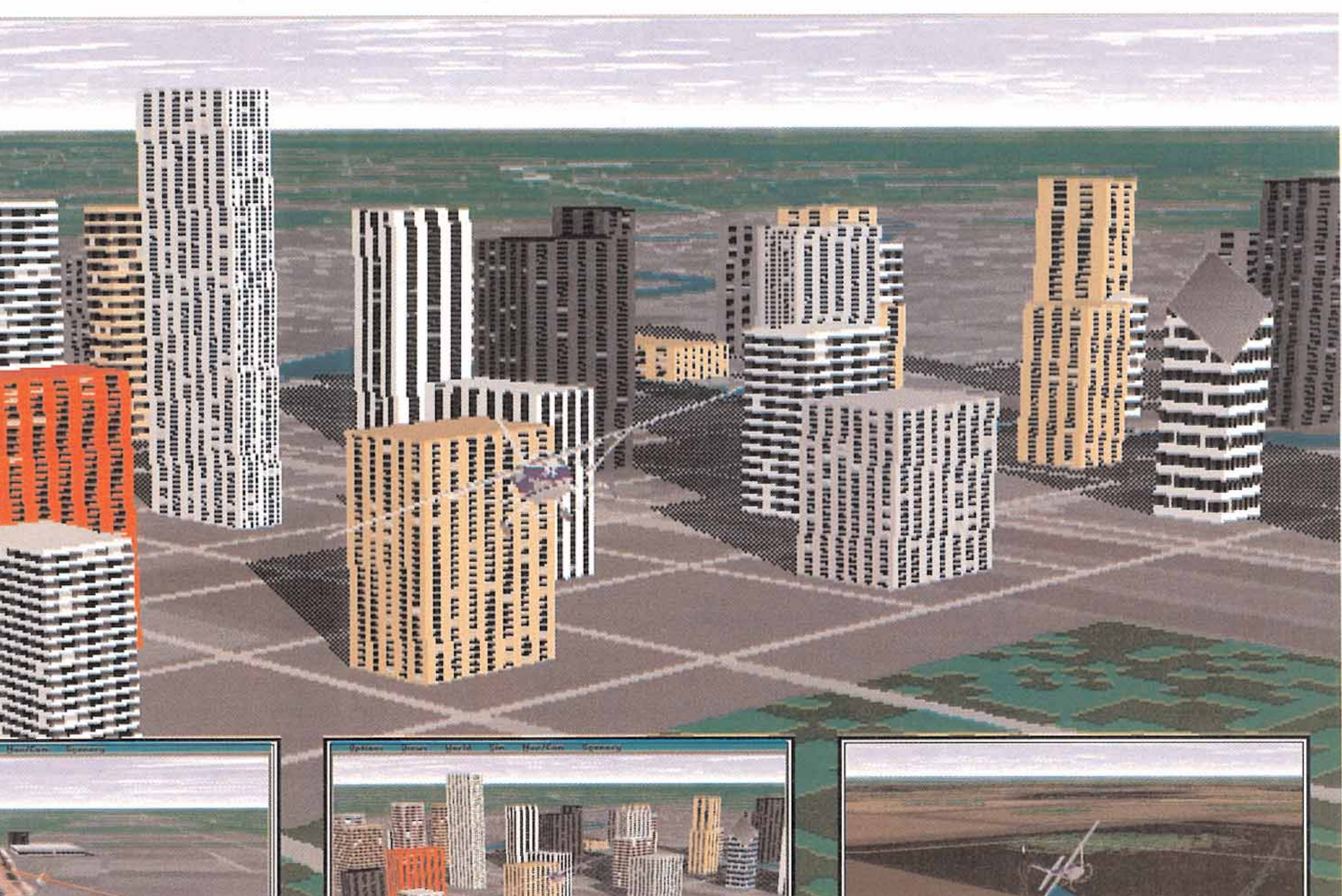
La cuarta palabra debería tener que ver con las innumerables posibilidades que ofrece el programa. Entre las más espectaculares podemos citar la opción de grabar una secuencia de "vídeo" de nuestros momentos en el cielo, para luego reproducirlos con orgullo frente a familia y amistades, o la posibilidad de salvar la posición en la que nos encontramos, para continuar en otro momento con nuestro trayecto aéreo.

Pero quizá lo más sorprendente de esta nueva versión sea la cantidad de modificaciones que podemos hacer en el programa, para configurarlo según nuestro nivel de pericia, o en función de la potencia de nuestro ordenador. De esta forma, podemos ajustar el nivel de realismo en el control de los aviones, la forma en que los diferentes fenómenos meteorológicos afectan al vuelo, y así hasta un sinfín de opciones.

Eso sí, todo tiene su precio. Y en esta ocasión, el precio es el equipo que debemos tener para disfrutar al cien por cien de este «Flight Simulator 5.0». Podríamos decir que un 486 DX es la opción ideal, aunque el programa también funciona en un 386, pero no es, ni muchísimo menos, lo mismo.

Para terminar, tenemos que decir que, aparte de que el programa es una auténtica maravilla, como habrá quedado claro con nuestras palabras, esto es solamente el principio, porque ya se han empezado a lanzar paquetes con multitud de escenarios reales digitalizados, con lo que estamos seguros de que esta última versión del simulador de vuelo más famoso de todos los tiempos, lo seguirá siendo, valga la redundancia, por mucho tiempo.

F. J. R.



90

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	90
SONIDO	65
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	90



Existen pocos simuladores en los que el nivel de realidad sea tan elevado como en éste de la multinacional americana Microsoft.



Necesita, para funcionar con fluidez a tope de gráficos, cuanto menos de un 486 a 33 MHz.. Y aun así tampoco creáis que os sobrará potencia.

SPACE QUEST V

Los últimos meses han sido un verdadero suplicio para mí. Desde que decidí dejar las escobas y alistarme en la Academia para hacer realidad mi sueño dorado de convertirme en capitán de una de las naves de la Confederación Estelar no he visto más que aburridos libros de texto e insufribles clases y conferencias. Y para colmo de males el capitán Quirk acaba de descubrirme cuando intentaba divertirme un rato en el simulador de combate y me ha amenazado con expulsarme de la Academia.



OPERACIÓN MUTANTE

De nuevo en los pasillos de la Academia caminé hasta el norte hasta encontrar la puerta de la clase. Después de disculparme ante el droide profesor por haber llegado tarde, me di cuenta de que el test de aptitud para el carnet de piloto estelar era ese mismo día. Dado que no había estudiado nada tuve que recurrir al viejo arte de la copia para contestar correctamente a las diez preguntas del test, mirando el examen del cadete colocado a mi derecha en el momento en el que el droide profesor vigilase hacia otro lado.

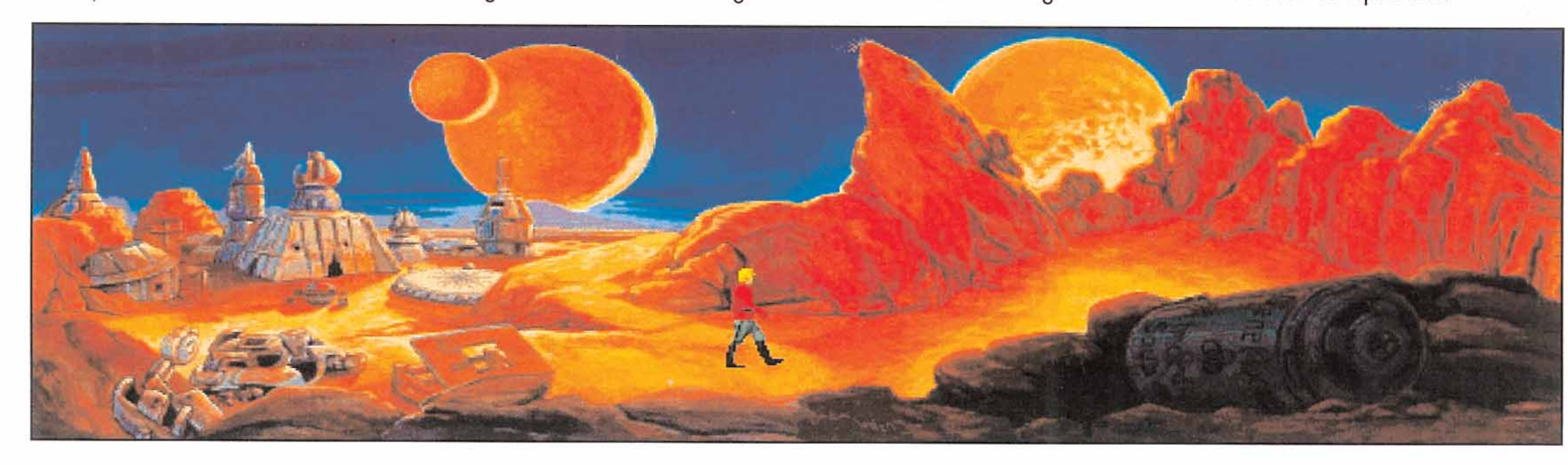
Para hacerme perdonar por haber llegado tarde al examen me ofrecí a limpiar la cubierta de la base, y para ello me dirigí al cuarto de las escobas y recogí tanto el scrub-o-matic (una especie de máquina enceradora) como tres conos de seguridad de color naranja. Luego abandoné el pasillo circular por la única salida hacia la derecha y, ante la atenta mirada de un guardia de seguridad, utilicé una pequeña plataforma para descender al piso inferior de la base. Coloqué los conos en los vértices de la estrella para evitar que nadie pudiera estropear mi trabajo, puse en marcha la máquina abrillantadora y la hice pasar enérgicamente sobre el triángulo dibujado en el suelo hasta quitar hasta el último rastro de suciedad y dejarlo limpio y brillante.

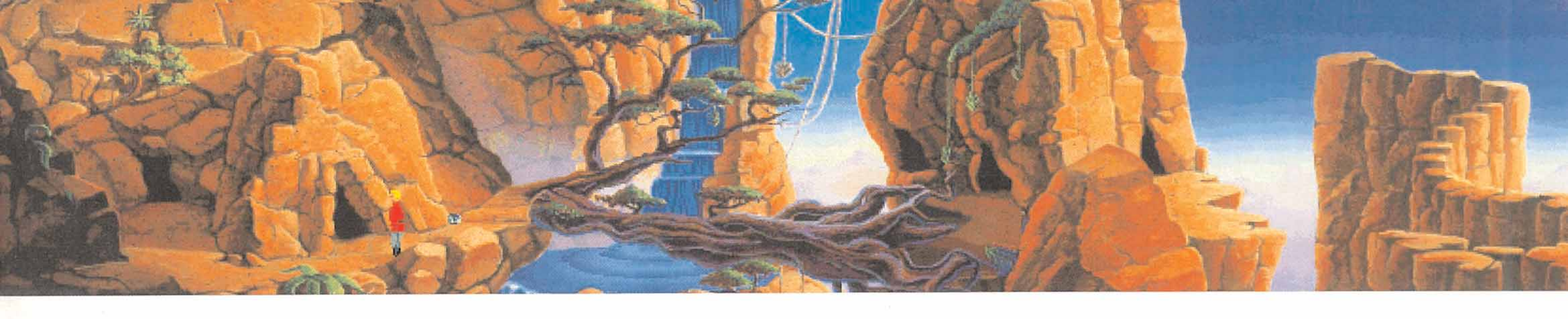
Estaba contemplando mi obra cuando dos personas se acercaron al lugar. Eran el capitán Quirk, el mismo que poco antes me había sorprendido jugando con el simulador, y una bellísima joven que él llamaba embajador Wankmeister. Ambos conversaban sin reparar en mi presencia, pero de repente la chica se fijó en mí y al instante la reconocí como la imagen que apareciera en el holograma de mi última aventura. Avergonzado ante su radiante mirada no supe qué decir y me di cuenta al instante de que la había defraudado, pero a pesar del mal rato tuve la pequeña satisfacción de ver al patoso del capitán Quirk resbalar sobre el suelo recién encerado.

Al regresar al pasillo circular de la Academia no pude evitar la tentación de seguir a Quirk y a su bella acompañante hasta la sala de conferencias. Pegado al cristal de la ventana pude ver y escuchar al embajador discutir con una lamentable pandilla de burócratas sobre unos vertidos tóxicos que, según sus informes, se estaban realizando en cuatro planetas de su sector. Después de una larga discusión el capitán Quirk fue asignado a investigar esos lugares y el embajador, pese a la oposición de los militares de la base, consiguió permiso para acompañarle. Cuando salía de la sala la hermosa joven y yo tuvimos un segundo encuentro si cabe aún más desafortunado que el primero.

Un gran revuelo se había organizado en los pasillos de la Academia, y uno de mis compañeros me explicó que en el tablón de anuncios acababan de ser colocados los resultados del test de aptitud. La casualidad había querido que un ratón hubiera provocado un pequeño cortocircuito en el ordenador central justo en el momento en el que se procesaban mis notas y el resultado fue que había obtenido las mejores calificaciones del test en toda la historia de la Academia.

Por fin había conseguido el ansiado carnet de piloto y pronto estaría a los mandos de una flamante nave espacial. No me había dado cuenta de que una pequeña nota al pie de la hoja decía que el capitán Quirk era el que se encargaba personalmente de asignar destinos a los nuevos capitanes, y mi sorpresa fue mayúscula cuando, de vuelta de un fin de semana intensivo de prácticas, descubrí que el SCS Eureka, la nave que iba a comandar, no era un caza de élite sino una nave de recogida de basuras espaciales.



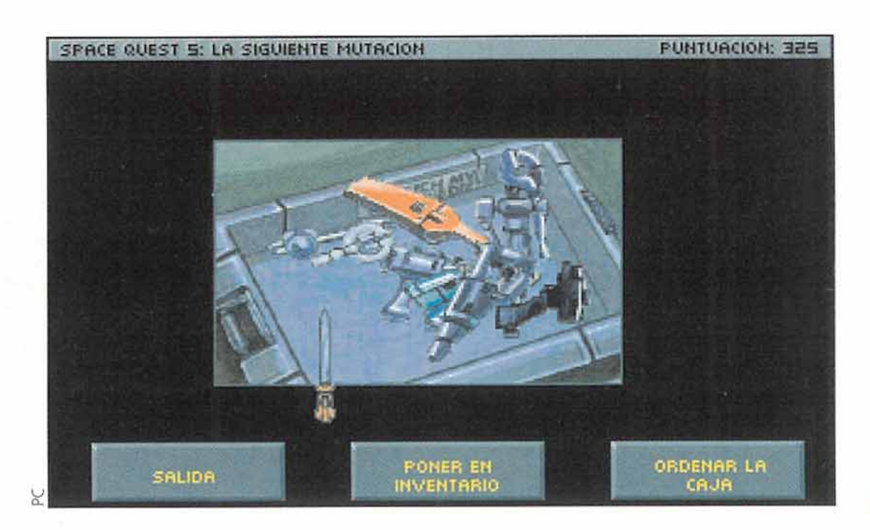






La casualidad había querido que un ratón provocara un cortocircuito en el ordenador central cuando procesaban mis notas. El resultado fue que había obtenido las mejores calificaciones de la historia de la Academia y pronto estaría a los mandos de una flamante nave espacial.





MISIONES DE RUTINA

En el puente de mando conocí a dos de los tres tripulantes del Eureka, Droole el navegante y Flo la oficial de comunicaciones. Cliffy, el mecánico de a bordo, nunca entraba en el puente y probablemente tendría ocasión de conocerle personalmente más adelante. Pedí a Flo que se comunicara con Starcon (la base central de la Confederación) y recibí mi primera misión, viajar a tres planetas para recoger toda la basura que pudiera orbitar en torno a ellos. Di a Droole las coordenadas de Gangularis, el primero de los tres destinos, y tras solicitarle que pusiera la nave a velocidad normal el Eureka abandonó la gigantesca estación espacial.

En cuanto Droole me informó que nos acercábamos a nuestro destino le ordené que redujera la velocidad luz a velocidad normal. Flo informó de la presencia en el radar de un saco de basura y ordené a Droole que activara el RRS de la nave (un sofisticado modelo de aspirador espacial) para absorber el saco e introducirlo en la bodega de carga. Poco después Flo me indicó que había detectado una forma de vida en el interior del saco y Cliffy me rogó que me acercara a la bodega porque estaba escuchando unos extraños ruidos en su interior.

Abandoné el puente de mando por la puerta situada detrás del sillón del capitán y, curioseando entre las herramientas de Cliffy, encontré cuatro objetos que probablemente me resultarían muy útiles (un tubo de pastillas anti-ácido, un rifle láser para cortar metales, un fusible y una pequeña perforadora) dejando los demás en perfecto orden para que Cliffy no se diera cuenta de nada. Abrí la compuerta de la bodega pulsando un interruptor y, después de quedar casi enterrado por una montaña de basura, descubrí entre ella una extraña criatura rojiza con una sospechosa tendencia a saltar sobre mi cara. Me cayó simpática y decidí quedarme con ella y llamarla Spike, pero se me escapó de las manos y se ocultó entre la basura que cubría el pasillo.

Encontré por casualidad a Spike en el laboratorio, cerca de los mecanismos del teletransportador, y decidí encerrarle de momento en un recipiente biológico situado en la parte derecha de la sala. Me di cuenta de que la extraña criatura desprendía una sustancia ácida capaz de destruir los objetos metálicos, de forma que para calmarla coloqué las pastillas en el recipiente y lo cerré.

Todo estaba de nuevo en calma, y nada me impedía tomar de nuevo el control del Eureka y alcanzar nuestro segundo destino, Peeyu. Seguí el procedimiento que se iba haciendo habitual para viajar a un nuevo destino (dar las coordenadas a Droole, poner la nave a velocidad luz y ordenarle que vuelva a la velocidad normal poco antes de alcanzar el nuevo destino) y una vez cerca de Peeyu recogí un segundo saco de basura parecido al primero. Flo interceptó una extraña comunicación en una de las frecuencias de prioridad de la Confederación pero no pudo averiguar el lugar del que procedía.

LUCHA EN KIZ URAZGUBI

Nuestro tercer y último destino era Kiz Urazgubi (KU en los mapas de navegación), pero poco antes de llegar fuimos atacados por una nave desconocida que nos obligó a detenernos. La nave estaba tripulada por un robot femenino de combate (un sofisticado modelo de aniquilador llamado W-D40) que me ordenaba teletransportarme a la superficie del planeta donde sería ejecutado (y mis órganos utilizados con fines industriales) por no haber pagado un paquete que pedí por correo en Space Quest II. La despiadada robot amenazaba con destruir el Eureka y su tripulación si me negaba, de forma que abandoné mi cómoda silla de capitán y me dispuse a enfrentarme al desafío y vender cara mi vida. Tras dirigirme al laboratorio, colocarme sobre el transportador y ponerlo en marcha por el mero hecho de decir en voz alta la palabra que lo activa me materialicé sobre la superficie de Kiz Urazgubi.

Me encontraba en un bellísimo paisaje, junto a una cascada que formaba un pequeño estanque. Pronto fui descubierto por W-D40 y conseguí a duras penas huir por la parte trasera de la cueva. Ca- →





SPACE QUEST V

miné hacia la derecha y, al intentar cruzar un abismo sobre las delgadas ramas de un árbol, lo único que conseguí fue romper una de ellas con mi peso y caer a la cascada. Empujado por la corriente llegué de nuevo al estanque sin otro inconveniente que algo de agua en los oídos, de forma que recogí la rama y, tras alcanzar de nuevo el interior de la cueva, me introduje esta vez por la abertura de la izquierda.

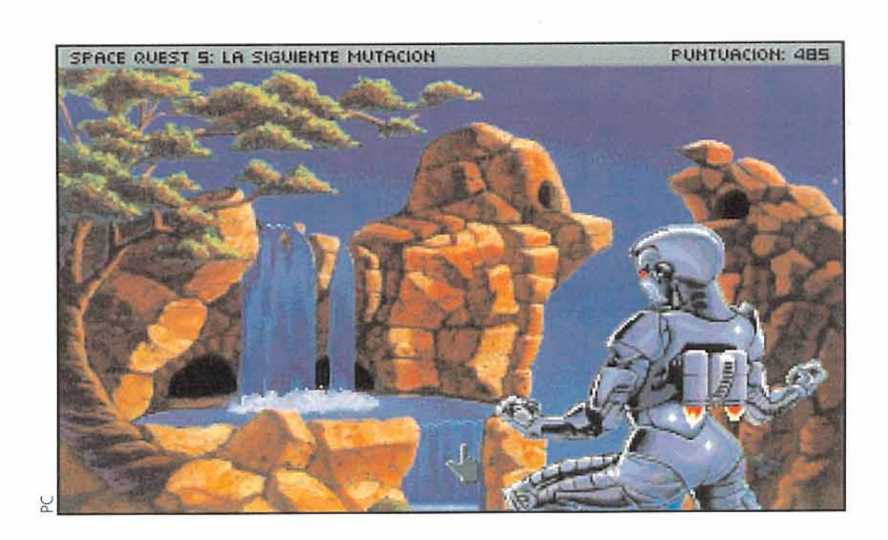
W-D40 no solo era capaz de hacerse invisible a voluntad sino que tenía una paciencia infinita (como sólo puede tener una máquina) y volvió a atacarme. Tenía que pensar algo y pronto, y de momento lo único que veía era un pasaje al fondo de una nueva cueva que me trasladó hasta un punto elevado. Salté hasta el otro lado de un gran precipicio y me di cuenta horrorizado de que el androide había cruzado la cascada y se dirigía hacia mí por el mismo pasaje que yo acababa de recorrer. En un instante de iluminación me fijé en una gran roca colocada en lo alto de la montaña y, con ayuda de la rama, conseguí hacerla rodar e introducirla por el pasillo para que arrollara a W-D40 a su paso.

Al parecer había derrotado a mi enemigo, pero algo me decía que aún no podía cantar victoria. Regresé a la localidad donde había roto la rama pero esta vez crucé el precipicio arrastrándome por el interior de un árbol hueco. Conseguí coger una fruta similar a un plátano que parecía estar fuera de mi alcance golpeándola con la rama para hacerla oscilar, cogiéndola cuando se encontraba lo más cerca posible de mí.

Unas extrañas luces de colores sobre el agua del estanque me hicieron volver a la cruda realidad. W-D40 estaba aún plenamente operativa y lo único que había conseguido era destruir su mecanismo de invisibilidad poniéndola si cabe aún más furiosa. Pero yo también estaba bastante harto de esta alocada persecución, de forma que me introduje de nuevo en el tronco hueco pero esta vez me quedé en el centro, desde donde podía ver perfectamente lo que pasaba a mi alrededor gracias a un pequeño agujero. La aniquiladora se colocó durante unos segundos sobre el tronco, muy cerca de mí, y aproveché la ocasión para introducir el fruto en una de las toberas de su jet-pack. W-D40 levantó el vuelo pero a los pocos segundos los gases del reactor, al no poder salir al exterior, provocaron




PC



PC

Me encontraba en un bellísimo paisaje, junto a una gran cascada que formaba un estanque, pero fui descubierto por la despiadada robot W-D40 y tuve que huir apresuradamente por la parte trasera de una cueva. Kiz Urazgubi era demasiado pequeño para los dos.



PC



PC

una gigantesca explosión que redujo al orgulloso robot a un montón de hierros retorcidos.

La pesadilla había terminado. Recogí la máscara del androide destruido y, en la localidad del estanque, me encontré con Cliffy que había bajado en mi busca después de detectar la explosión desde el Eureka. Cliffy se ofreció a recoger los fragmentos de W-D40 y me transportó de nuevo a mi nave.

EL BAR ESPACIAL

Otra vez a bordo del Eureka me dirigía al puente de mando cuando unos ruidos en el laboratorio me hicieron comprender que Cliffy acababa de llegar y decidí dirigirme a su encuentro. Cliffy parecía estar muy ocupado intentando colocar de nuevo en su lugar las piezas de W-D40, de forma que le entregué la cabeza que había encontrado en Kiz Urazgubi y a cambio me dio una pieza que al parecer le había sobrado mientras intentaba reparar el androide. Me la guardé en el bolsillo, tal vez me resultara útil más adelante.

Regresé al puente de mando y Flo me sugirió que, ya que habíamos finalizado la misión encomendada, podíamos dirigirnos al Bar Espacial para tomar una copa. Me pareció una buena idea, de modo que di a Droole las coordenadas del bar y, una vez cerca de nuestro destino, le ordené que redujera velocidad y colocara la nave en órbita. Así lo hizo, y tanto los tres miembros de mi tripulación como yo mismo usamos el teletransportador para dirigirnos al interior del Bar Espacial, no sin antes sacar a mi buen amigo Spike de su recipiente biológico y guardármelo en el bolsillo de la chaqueta.

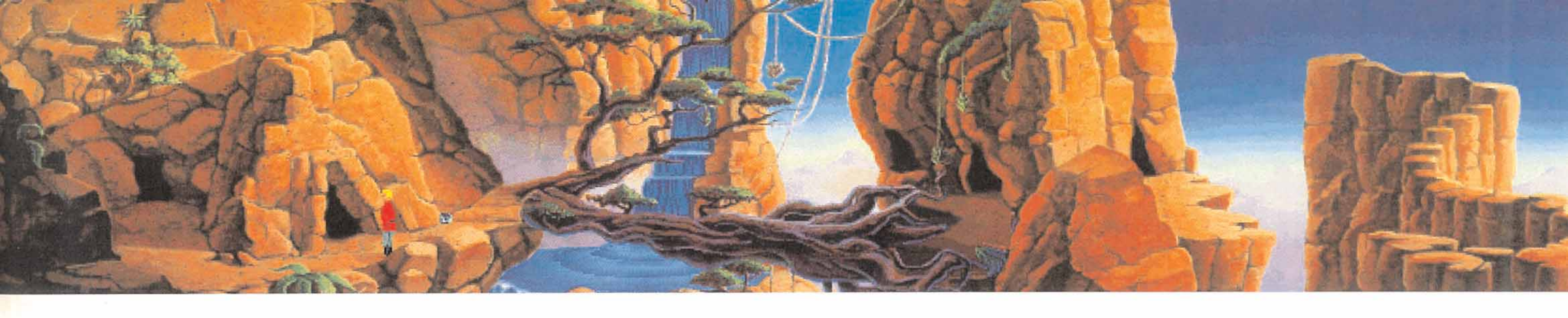
Cuando llegué al bar, Flo y Droole ya estaban sentados en una de las mesas y Cliffy se había dirigido a la barra para hablar con un amigo. Pronto me di cuenta de que la tripulación del Goliath, la nave en la que viajaban el capitán Quirk y el embajador Wankmeister, debía estar de permiso en el bar ya que el mismísimo Quirk se encontraba en una de las terrazas superiores hablando con un extraño alien cuyo aspecto me resultaba muy familiar. Me senté junto a los miembros de mi tripulación y pedimos unas bebidas al droide camarero.

Estaba dudando entre beber o no el extraño brebaje que me habían servido cuando un curioso personaje abandonó la barra y se acercó a nuestra mesa. Resultó ser un mercader intergaláctico ansioso por colocarme alguno de sus artículos, pero ante mi actitud poco comunicativa acabo por dejarnos en paz regalándome un paquete de monos espaciales deshidratados y una de sus tarjetas.

El capitán Quirk abandonó la compañía del alien y reparó en mi presencia al bajar. Con su habitual grosería no tardó en hacer unas cuantas bromas de mal gusto acerca de mi nuevo destino, ante lo cual perdí los nervios y le dije solamente una pequeña parte de lo que pensaba de él. Quirk pareció ofenderse ante mis palabras y me exigió una partida de "Battle Cruiser" en la máquina del bar. Dada su escasa inteligencia no tuve demasiados problemas para ganarle y de ese modo lo único que conseguí fue irritarle todavía más.

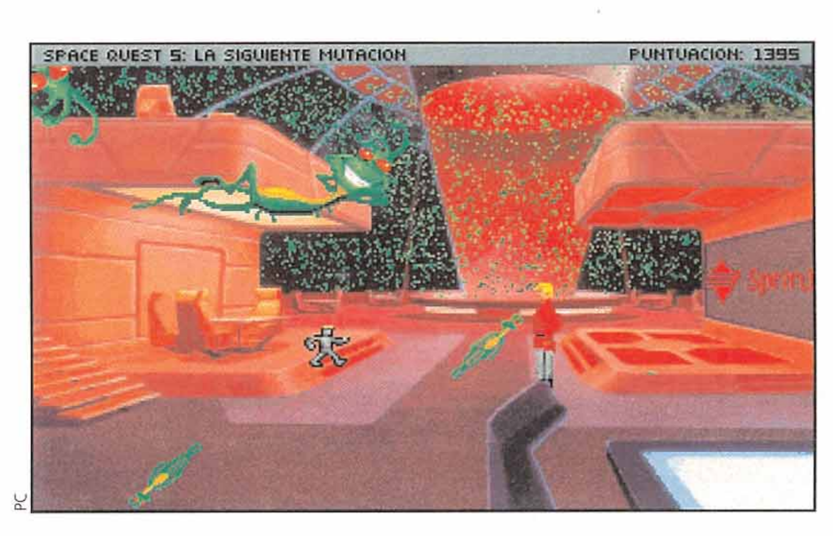
Una violenta escena tenía lugar en el bar. Cliffy había perdido los nervios después de una discusión con su amigo y le había dado un buen puñetazo delante de sus compañeros. Quirk aprovechó el incidente para vengarse de mí y ordenó a los guardias de seguridad que encerraran a Cliffy en una celda, abandonando a continuación el bar teletransportándose a su nave.

Cliffy había sido encerrado en la sala de la derecha, pero las celdas estaban protegidas por un campo de fuerza y el panel que controlaba el campo se encontraba vigilado por dos antipáticos guardianes. Pensando en la forma de liberar a Cliffy se me ocurrió echar los monos espaciales deshidratados en mi bebida y a los pocos segundos los curiosos animalitos comenzaron a emerger del vaso y a multiplicarse ante mis ojos. En pocos minutos había tal cantidad de monos espaciales que la presión en el interior del bar comenzó a hacerse alarmante. Sonó una sirena de



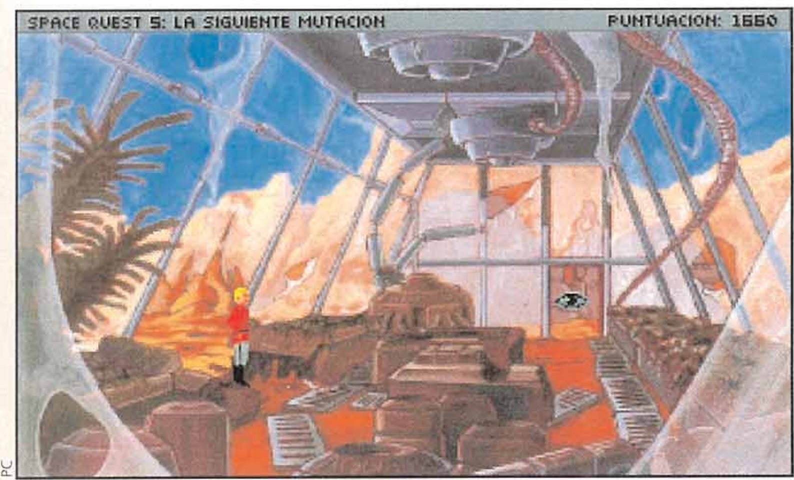


PC



PC

La colonia humana del planeta Klorox II parecía completamente abandonada y lo único que llamaba la atención a lo lejos era un invernadero. Sin embargo, su interior se encontraba hecho un auténtico caos: algo terrible tenía que haber sucedido en ese lugar.



PC



PC

emergencia y los dos guardianes abandonaron su puesto para ponerse a salvo. Era el momento de eliminar el campo de fuerza desde el panel, acercarme a la celda de Cliffy y utilizar las propiedades ácidas de mi buen amigo Spike para destruir los barrotes.

¡Justo a tiempo! Cuando Cliffy y yo regresamos al transportador para volver al Eureka ya no había nadie en el bar y los monos espaciales llenaban por completo la habitación. A los pocos segundos de utilizar el transportador todas las naves que se encontraban aún en el Bar Espacial lo abandonaron a toda velocidad para salvarse del desastre. Finalmente la presión producida por los monos espaciales acabó por provocar una gigantesca explosión que redujo la nave a un montón de cenizas.

EL PLANETA DE LOS MUTANTES

De nuevo en el puente de mando y con toda la tripulación reunida Flo recibió un mensaje de la central que nos ordenaba dirigirnos al planeta Klorox II para una misión de limpieza de basuras. Así lo hicimos, pero al llegar al planeta no solamente no encontramos rastro alguno de residuos espaciales sino que además Flo señaló alarmada que no recibía ninguna señal de la colonia humana asentada en la superficie del planeta. Pusimos al Eureka en órbita alrededor de Klorox II y, en compañía de Droole, me teletransporté a la superficie del planeta.

La colonia humana parecía estar completamente abandonada. Droole sugirió que nos separáramos para cubrir la mayor extensión posible de terreno y yo decidí explorar los edificios de la colonia. El único que parecía interesante resultó ser un invernadero, pero su interior estaba hecho un auténtico caos. Me acerqué a un ordenador que parecía estar aún operativo, pero súbitamente una extraña criatura se abalanzó sobre mí y me arrojó al suelo.

La criatura tenía la forma y las proporciones de una persona normal, pero su piel tenía un extraño color amarillo y su cara estaba terriblemente desfigurada. Mientras me sujetaba firmemente intentó varias veces escupirme con unas verdosas babas ácidas, pero conseguí esquivar sus ataques moviendo la cabeza de un lado a otro. Cuando estaba casi a punto de desmayarme un disparo desconocido fulminó a la horrorosa criatura: era Droole, que me había salvado de una muerte cierta.

Mientras Droole regresaba al Eureka el desconocido sufrió una extraña metamorfosis. El color de su piel y las horribles facciones de su cara se transformaron hasta adoptar la forma de un ser humano. Antes de morir, el desconocido murmuró que toda la colonia había sufrido una mutación, y habló sobre una sopa y un camino secreto sobre los riscos.

Ya nada podía hacer por el desdichado, de forma que recogí un trozo de papel que se le había caído del bolsillo al atacarme y anoté el código de cinco cifras que contenía. Ese código resultó ser la clave de acceso del ordenador y así pude de estudiar el diario del administrador de la colonia. En él describía con detalle la terrible odisea que habían vivido precisamente desde la última visita del Goliath: unas horribles criaturas mutantes habían asesinado a los colonos y habían abandonado el planeta a bordo de una nave.

Las palabras del moribundo me llevaron a curiosear entre las rocas que dominaban la colonia. Precisamente en el extremo izquierdo de los riscos encontré un camino oculto que me condujo a una zona rocosa que de otro modo hubiera sido inaccesible. Allí encontré abandonada una lata con el rótulo "sopa primordial" y una etiqueta en la que decía que estaba fabricada por la empresa Genetix, cuya planta central se encontraba en el sector G6 coordenadas 41666. La etiqueta decía además que contenía un producto tóxico que no debía ser ingerido ni puesto en contacto con la piel, lo que me llevó a pensar que existía una relación entre su contenido y ese extraño grupo de mutantes.

Ya nada me quedaba por hacer en Klorox II. Utilicé mi intercomunicador de bolsillo para llamar al Eureka y pedir a Flo que me transportara de nuevo a bordo.

AVENTURA EN THRAKUS

Cliffy había reparado completamente a W-D40 y ahora la que fuera una despiadada androide de aniquilación se había convertido por obra y gracia de la técnica en mi nuevo oficial científico.

Nada más regresar a mi puesto de capitán Flo interceptó un mensaje en la frecuencia de socorro de la Confederación. Era un mensaje del capitán Quirk desde el Goliath en el que pedía ayuda para defenderse de unos invasores que habían penetrado en la nave. La transmisión duró unos pocos segundos, y antes de que se cortara me pareció ver una extraña transformación en el rostro de Quirk.

Flo había detectado que el mensaje procedía del sistema Thrakus y ordené a Droole que se dirigiera a dicha zona. Una vez allí Flo no encontró rastro del Goliath pero sí señales de una cápsula de salvamento en la superficie del planeta, de forma que ordené a Droole que pusiera al Eureka en órbita. Sabiendo que Thrakus tenía una atmósfera letal bajé al hangar inferior de la nave abriendo la compuerta circular con ayuda del pulsador y recogí de sendos compartimentos de la pared derecha una botella de oxígeno y una máscara. Activé el panel para llamar el ascensor que me llevaría de nuevo al pasillo central del Eureka, me coloqué sobre el transportador en el laboratorio y, tras ajustarme la máscara, me materialicé sobre la superficie de Thrakus.

Pese a tener una atmósfera irrespirable, el planeta estaba cubierto por gigantescas plantas que lo convertían en una verdadera selva. Me materialicé al lado de la cápsula de la que había hablado Flo, y en su interior recogí un abrigo y pulsé un botón rojo para interrumpir la señal producida por la propia cápsula y evitar así que nadie más pudiera detectarla.

Caminaba hacia la derecha intentando encontrar al tripulante de la cápsula cuando el tripulante me encontró a mí. Una figura desconocida se arrojó sobre mi cabeza con tan mala suerte que ambos salimos rodando y estuvimos a punto de caer al vacío ya que en el último momento conseguí agarrarme al borde de una de esas plantas gigantes. Mi atacante resultó ser nada menos que la bellísima Beatrice, el embajador Wankmeister, que ahora colgaba sobre el vacío agarrada a mis piernas. Y para colmo de males aparecieron varios →



SPACE QUEST V

mutantes que comenzaron a disparar contra nosotros.

Alargué hacia Beatrice el abrigo que había encontrado en la cápsula y ella consiguió utilizarlo para alcanzar tierra firme. Aproveché un momento de respiro para, aún colgado de la planta, utilizar mi intercomunicador de bolsillo para rogar al Eureka que nos transportaran a bordo, pero Flo me dijo que mi posición actual no era válida. Me agarré a la liana que me tendió Beatrice y conseguí ponerme a salvo, pero a los pocos segundos nos vimos rodeados de varios mutantes con pésimas intenciones que nos apuntaban con sus armas. Ya nos dábamos por muertos cuando, un instante después de que los mutantes dispararan sus armas, Cliffy puso en marcha el teletransportador y nos sacó sanos y salvos de tan peligroso planeta.



El Goliath había sido atacado por la horda de mutantes y Beatrice, el embajador Wankmeister, era el único tripulante que había logrado escapar. Desgraciadamente, los seres asesinos le habían contagiado el mal y estaba condenada a sufrir la horrible transformación.

RESCATE EN EL ESPACIO

De nuevo en el laboratorio del Eureka, Beatrice me pidió disculpas. Me había atacado confundiéndome con uno de los mutantes, y me explicó que había escapado del Goliath en la cápsula de salvamento después de que una nave llena de mutantes procedente de Klorox II invadiera el Goliath y contagiara a todos sus tripulantes del terrible mal. Ella misma había sido alcanzada por esa diabólica sopa y ahora estaba condenada a sufrir la horrible mutación que la convertiría en un monstruo deforme. Bea explicó que debían detener al Goliath, el cual no iría muy lejos ya que ella había robado antes de escapar una pieza vital del generador central de energía, y me rogó que la pusiera en suspensión criogénica pues solamente así el proceso de mutación reduciría drásticamente su velocidad.

La idea de congelar a la bellísima joven que ahora tenía en mis brazos me pareció terrible, y más aún cuando sentí un destello en su mirada que me decía que, después de haberla salvado, Bea ya no mostraba hacia mí el trato despectivo que tuvo en la Academia. Pero no había otra alternativa, así que pulsé el botón que abría la cabina de hibernación, abrí el cristal de la cápsula, introduje a Bea en su interior y la volví a cerrar. Tal como indicaban las instrucciones de uso, el tiempo necesario para congelar a un embajador eran exactamente diez segundos, y pasado ese breve tiempo que a mí se me hizo eterno la vida pareció escapar del rostro de la hermosa joven, encerrada impasible detrás de su urna de cristal.



Al regresar al puente de mando me encontré con una desagradable sorpresa: el Goliath nos había localizado y disparaba contra nosotros. Decidí iniciar una acción evasiva a través del cinturón de asteroides sabiendo que solo una nave tan pequeña como el Eureka podría aventurarse a través de ellos. Una vez a salvo, recibí un mensaje del Goliath. El capitán Quirk, convertido en un horrible mutante, amenazaba con conducir al Goliath a Starcon y convertir a todos los habitantes de la Confederación en seres como él. La verdad es que el capitán Quirk nunca me había caído bien, y ahora que se había convertido en un ser peligroso estaba decidido a impedir por todos los medios que cumpliera sus planes.

Cliffy decidió salir al exterior con ayuda de su traje espacial para arreglar los desperfectos causados por el ataque del Goliath. Estaba a punto de regresar a la nave cuando un desgraciado accidente hizo que el tubo que le unía al Eureka se cortara y el desdichado Cliffy quedara flotando por el espacio. No podía abandonarle a tan atroz destino, de forma que bajé al hangar inferior del Eureka y, desde el panel de control, hice girar la cápsula de rescate. Después de asegurarme de que contaba con una botella de oxígeno me introduje en la cápsula y salí al espacio exterior en busca de Cliffy.

La labor fue más fácil de lo que pensaba. Con ayuda del punto rojo del radar y controlando el movimiento de la cápsula con mi mano izquierda conseguí poner a Cliffy a mi alcance hasta que el ordenador de a bordo localizó el punto exacto. En ese momento bastaba con extender el brazo mecánico de la cápsula, abrirlo y volverlo a cerrar para sujetar firmemente a Cliffy y regresar al Eureka siguiendo el punto verde del radar. Nuestro querido mecánico estaba de nuevo a salvo y yo podía regresar al puente de mando para continuar con mi aventura.



EL ORIGEN DEL DESASTRE

No cabía duda de que mi única pista era la lata de sopa que había encontrado cerca de la colonia de Klorox II y las coordenadas contenidas en ella. Se las di a Droole y muy pronto el Eureka se colocaba en órbita alrededor del pequeño planeta artificial que contenía la sede de la empresa Genetix. Allí abajo debía encontrarse la clave del enigma.

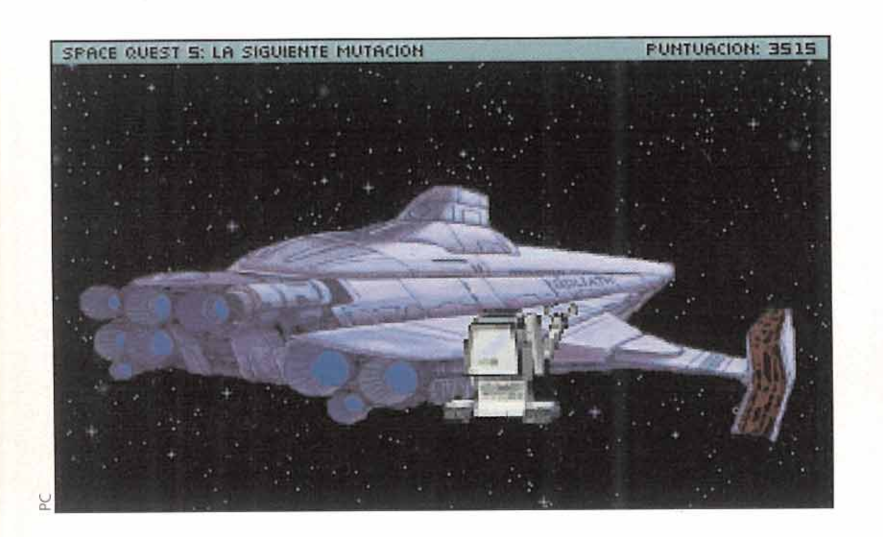
Volví a utilizar el transportador como otras tantas veces para trasladarme a Genetix, pero Cliffy debía haber cometido algún error la última vez que reparó el teletransportador ya que, cuando reaparecí sobre la superficie del planeta artificial, me había separado en dos: mi cuerpo se había convertido en un extraño ser alado que desapareció volando detrás de una colina mientras que mi voluntad parecía haberse introducido dentro de una diminuta mosca.

Con mi nueva apariencia, convertido en un pequeño insecto zumbador, volé hacia la localidad de la izquierda y me introduje en el cuartel general de Genetix por el estrecha ranura donde se insertan las tarjetas de seguridad (alguna ventaja debía tener ser una mosca). En dicha ranura había nueve células fotoeléctricas que controlaban la apertura de la puerta y, aunque ahora no tenía ninguna utilidad, recorrí los diversos haces de luz hasta localizar los cuatro que abrían los seguros de la puerta.

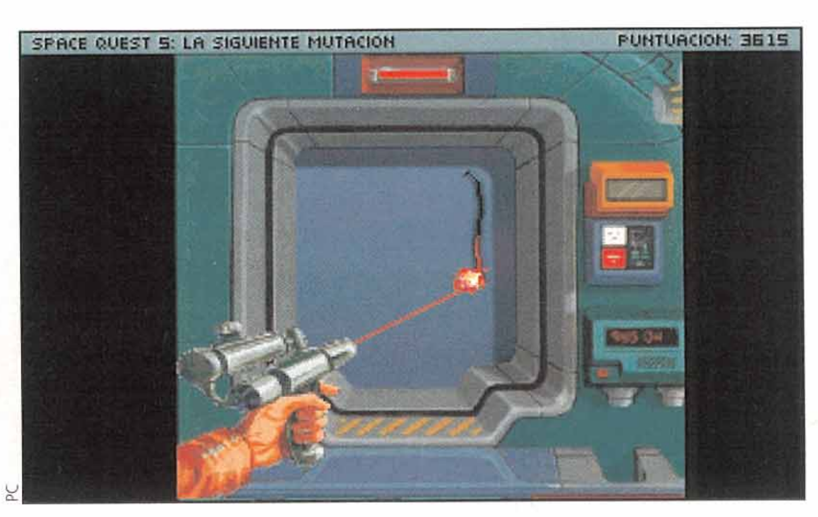
Había llegado a un extraño laboratorio en el que pronto me llamaron la atención varios frascos con extrañas formas de vida en su interior. Descubrí que el ordenador central tenía una pantalla táctil y, moviéndome sobre el monitor, seleccioné la opción "sistemas" y tuve acceso a las tres cámaras de seguridad del único sector operativo, el número 3. Moviéndome por las distintas cámaras pude comprobar que el resto de mi cuerpo se había introducido en un contenedor y que Cliffy y W-D40 acababan de llegar al planeta artificial.

Temiendo que con mi nueva apariencia de mosca Cliffy no me re-



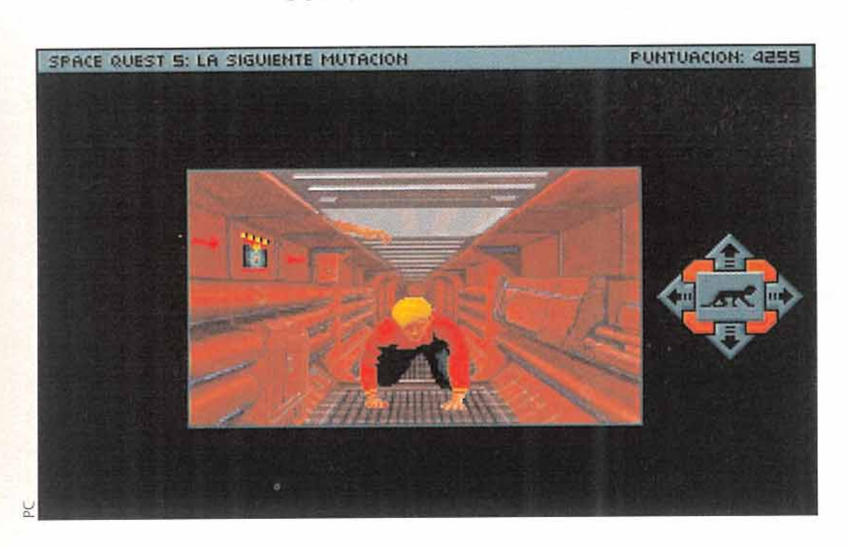


PC



PC

De repente, la nave del capitán Quirk apareció y comenzó a disparar contra nosotros, por lo que nos metimos a través de un cinturón de asteroides. Una vez a salvo, Quirk, totalmente desfigurado, amenazaba con convertir a todos los habitantes de la confederación en mutantes como él.



PC

PC

conociera me acerqué a la parte derecha del lago donde había quedado sobre el suelo mi intercomunicador de bolsillo. Una rana intentó devorarme cuando sobrevolaba el centro del estanque, pero afortunadamente pude esquivarla y la rana cayó sobre el intercomunicador pulsando el botón de transmisión. Expliqué a Flo que una avería en el teletransportador me había convertido en mosca y le rogué que le explicara a Cliffy lo sucedido.

Ahora que Cliffy estaba prevenido podía acercarme a él sin miedo. Le expliqué que el resto de mi cuerpo se encontraba en un contenedor de basura detrás de las rocas del fondo y, mientras W-D40 patrullaba el lugar, Cliffy abrió el contenedor liberando mi cuerpo. Me explicó que podía invertir la polaridad del teletransportador para devolverme a mi estado normal, y me bastó con posarme sobre mi cuerpo humano para que la odiosa mosca desapareciera para siempre y yo recuperara mi aspecto habitual.

W-D40 me devolvió el intercomunicador y regresó al Eureka. Cliffy y yo llegamos a la conclusión de que debíamos volver al laboratorio ya que mis habilidades como mosca no me habían permitido investigar más que una pequeña parte de su contenido. Pero el problema ahora era entrar, de modo que recordé las células fotoeléctricas que había visitado convertido en mosca y utilicé la perforadora para taladrar la tarjeta del mercader del Bar Espacial haciendo cinco agujeros en las esquinas y en el centro. Introduje la tarjeta en la ranura y la puerta del laboratorio se abrió automáticamente.

Ahora que podía utilizar mis manos encontré dos botellas de nitrógeno líquido y me puse de nuevo a los mandos del ordenador. En la opción "proyectos" pude leer la historia completa de la tristemente famosa sopa espacial: era un experimento con una nueva metabacteria capaz de proporcionar a los seres humanos todos los alimentos necesarios en planetas hostiles, pero al probarla con ratones comprobaron que el nuevo componente producía terribles mutaciones y que para colmo de males uno de los ratones había mordido a un operario. También habían descubierto que lo único que detenía momentáneamente las mutaciones era aplicar temperaturas de doscientos grados bajo cero. Antes de abandonar el ordenador seleccioné la opción "finanzas" y descubrí importantes pagos realizados a nombre del capitán Quirk.

Ya nada quedaba por averiguar en el laboratorio de Genetix. Expliqué mis descubrimientos a Cliffy, le entregué las botellas de nitrógeno y regresamos al Eureka.

EN LA NAVE DE W-D40

De nuevo en el laboratorio de la nave, Spike parecía hallarse muy excitado en el interior de su recipiente biológico. Después de liberarse comenzó a dar saltos sobre la cápsula donde se hallaba congelada Beatrice para a continuación señalar el transportador. Pensé que tal vez el transportador correctamente modificado podría restablecer el equilibrio molecular de Beatrice deteniendo la mutación y decidí intentarlo. Descongelé a la desdichada joven en diez segundos, la saqué de la cápsula, la coloqué sobre el transportador y Cliffy se encargó del resto. El proceso tuvo éxito y Bea recuperó el color de sus mejillas pues se encontraba totalmente fuera de peligro. Comprendiendo que la joven estaba agotada decidí dejar las efusiones para más tarde y dejarla dormir en la misma cápsula en la que antes había permanecido en estado de hibernación.

W-D40 sugirió que la única manera de atacar al Goliath sin ser descubiertos consistía en acoplar al Eureka el dispositivo de invisibilidad instalado en la nave con la que me persiguió en su época de aniquiladora y que aún debía encontrarse en Kiz Urazgubi. Ordené a Droole que se colocara en órbita alrededor del planeta y Cliffy y yo nos teletransportamos a su superficie.

La nave de W-D40 debía encontrarse junto a nosotros pero no podíamos verla ni mucho menos imaginar la forma de subir a bordo. Pero la pieza que Cliffy me dio cuando reparaba a W-D40 resultó ser una especie de mando a distancia que, una vez activado, hizo aparecer una escotilla en la parte inferior de la nave invisible a la vez que descendía una pequeña plataforma.

Una vez a bordo descubrí el dispositivo de invisibilidad en un compartimento colocado en la pared derecha. Al levantar los dos cierres de seguridad, primero el superior y luego el inferior, se disparó un sistema de alarma contra intrusos que destruiría la nave en pocos minutos. Tenía el tiempo justo para abrir los cuatro enganches que sujetaban el dispositivo. Hice girar en primer lugar el de la esquina superior izquierda y el de la inferior derecha, abriendo los enganches en ese mismo orden, y a continuación repetí el proceso con el superior derecho y el inferior izquierdo. El dispositivo estaba libre, así que lo recogí sin perder un segundo y salí de nuevo al exterior.

La nave de W-D40 se había hecho de nuevo visible aunque por poco tiempo, y solamente transportándonos lo más rápidamente posible al Eureka pudimos salvarnos de la terrible explosión.

BATALLA A BORDO DEL GOLIATH

Mientras Cliffy instalaba el dispositivo de invisibilidad en el Eureka, W-D40 me explicó la que según ella era la única posibilidad de victoria. Debíamos acercarnos al Goliath sin ser vistos, pero dado que su escudo protector impedía un teletransporte directo la única forma de llegar era lanzar sobre su casco la cápsula de rescate, entrar en solitario y desactivar los escudos del Goliath para que Cliffy y W-D40 pudieran teletransportarse para ayudarme.

La aventura parecía una locura pero era la única salida posible. Ordené a Droole poner rumbo a Gingivitis y al poco tiempo de alcanzar el planeta W-D40 me informó a través de su monitor que el Goliath se encontraría a nuestro alcance en diez segundos. En el panel principal del puente de mando había tres interruptores: utilicé el de la izquierda para llamar a Cliffy y ordenarle que activara el recién instalado dispositivo de invisibilidad. Incapaz de detectarnos, el Goliath se acercó al Eureka sin darse cuenta de su presencia.

Cliffy me llamó al laboratorio y me explicó que había descubierto que la tripulación mutante del Goliath se concentraba en ciertas zo- ➡



SPACE QUEST V

nas de la nave dejando otras casi sin vigilancia. Descubrí la zona más adecuada para el abordaje en el centro del casco de la nave y bajé a la bodega inferior. Recogí una nueva botella de oxígeno, hice rotar la cápsula de rescate desde el panel y finalmente me embarqué en ella rumbo hacia el peligro.

Seleccioné la zona deseada del Goliath y la cápsula se adhirió suavemente a ella. Abrí la compuerta trasera de la cápsula y utilicé el rifle láser para hacer un agujero en el casco del Goliath lo suficientemente grande como para que yo pudiera pasar. Nadie parecía haberse dado cuenta de mi llegada, pero me encontraba solo y desarmado en una nave llena de mutantes.

Me oculté rápidamente cuando vi un guardián patrullar la zona, repuse en su sitio la pieza que había robado Beatrice y de ese modo conseguí restaurar completamente el suministro de energía. Salí a los pasillos de la nave, pero para evitar ser descubierto por los mutantes decidí abrir una de las rejillas del suelo desplazarme por los túneles de ventilación.

Pronto descubrí que los túneles en los que me había introducido formaban una compleja estructura de nueve pisos. Me encontraba en el octavo, y todos los túneles comunicaban con un gran cilindro central por el que circulaba un ascensor. Conseguí dibujar un mapa de los túneles y comprendí que mi objetivo consistía en ir desplazándome por los pisos pares ya que los pisos 6 y 4 tenían dos salidas en lugar de una que conducían a nuevos cilindros que de otro modo serían inaccesibles. En otras palabras, no podía ir directamente del piso 8 al 2. Tenía que pasar primero por el 6, recorrerlo hasta encontrar su segunda salida, llegar a un nuevo cilindro, subir al piso 4 y repetir el proceso hasta llegar al 2 evitando en todo momento el movimiento del ascensor. Fue precisamente en este segundo piso donde encontré y desactivé el interruptor que controlaba el escudo del Goliath.

Acababa de pulsar el interruptor cuando una mano repulsiva abrió la rejilla y me arrastró al exterior. Sin saberlo me encontraba en el puente de mando del Goliath y frente a mí se encontraba el capitán Quirk con su tripulación de mutantes. Quirk creía tenerme en sus manos, pero no sabía que ahora que había desactivado el escudo del Goliath mis amigos podían teletransportarse para ayudarme. W-D40 apareció súbitamente en la sala disparando nitrógeno líquido contra los mutantes, los cuales quedaron inmovilizados durante unos segundos.



Todos los indicios señalaban como origen de semejante catástrofe a un planeta artificial que la empresa Genetix había utilizado como centro de operaciones. Además, descubrí que el villano del capitán del Goliath estaba detrás de ese sucio misterio. Debía acabar definitivamente con él.

W-D40 me explicó que Cliffy se encontraba en la sala de teletransporte del Goliath y que había reprogramado la máquina para separar la sopa primordial del organismo de los mutantes. W-D40 y yo entramos en la sala y Cliffy, oculto detrás de la consola, me rogó que me escondiera y que me diera una señal cuando todos los mutantes se encontraran bajo la máquina. Así lo hice, y el rayo del teletransportador devolvió a todos los mutantes a su aspecto normal, lanzando los restos de sopa primordial al espacio.

EL FIN DE UN VILLANO

Pero pronto me di cuenta de que el capitán Quirk no se encontraba entre los miembros de su tripulación. El malvado capitán seguía teniendo la mente desequilibrada de un mutante y había abandonado el Goliath a bordo de una cápsula de salvamento. Desde el puente de mando vi con mis propios ojos cómo la cápsula chocaba con la masa de sopa primordial que flotaba en el espacio convirtiéndola en un horrible monstruo.

No había tiempo que perder. Pedí a Flo que me transportara de nuevo al Eureka y, desde mi puesto de mando, contemplé cómo el monstruo atacaba al Goliath y amenazaba con destruirlo. Ordené a Droole que disparara contra la bestia y el monstruo enfurecido abandonó su presa para lanzarse contra nosotros. Pero antes de que nos alcanzara Droole puso en marcha el aspirador espacial y la criatura fue absorbida y almacenada en el interior del Eureka.

La enorme masa del monstruo amenazaba con desbordar la bodega de carga y disparó la sirena de emergencia de la nave. Viendo que las cosas se ponían muy feas pulsé el botón derecho de la consola y activé el mecanismo de autodestrucción del Eureka. Mientras toda la tripulación escapaba regresé al laboratorio, liberé a Beatrice de su sueño e intenté teletransportarme fuera de la nave, pero ahora la máquina se negaba a funcionar. Era de locos, me encontraba en una nave a punto de explotar con un monstruo mutante a punto de romper las paredes de la bodega.

Entre el fragor de la sirena regresé al pasillo central del Eureka y desde allí me introduje en un pequeño túnel que conducía al cuarto de los fusibles. Comprobé que el teletransportador se había sobrecargado por el exceso de uso y que su fusible se había fundido, de forma que lo cambié por el fusible nuevo que había encontrado entre las herramientas de Cliffy. Al salir al pasillo vi con horror que el monstruo había destruido finalmente la pared de la bodega y se había desbordado por la nave, pero de un salto conseguí alcanzar la puerta del laboratorio.

El teletransportador no podía fallar esta vez y afortunadamente no lo hizo. Primero Beatrice y luego yo en compañía de mi fiel Spike abandonamos el Eureka y alcanzamos el Goliath justo a tiempo. Pocos segundos después de que Droole, a los mandos del Goliath, se alejara lo más posible de la zona el Eureka explotó con la diabólica criatura en su interior.

La sustancia que había provocado tantas muertes y tantas horribles mutaciones se había volatilizado para siempre en el cosmos, y yo no solamente había vuelto a salvar a la humanidad sino que también había ganado el amor de Beatrice. La vida me sonreía, pero mucho me estaba temiendo que mi felicidad duraría poco. En un planeta llamado Tierra había una pandilla de programadores chiflados que ya estaban trabajando en el siguiente capítulo de mis aventuras.

P.J.R

NUESTRA OPINIÓN

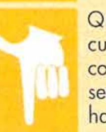
La historia más delirante de Roger Wilco es también la mejor de cuantas ha protagonizado el disparatado anti-héroe de Sierra. LLena de referencias y guiños a series de televisión y películas, «Space Quest V» representa la aventura gráfica en su estado más puro. Con toda la calidad que sólo Sierra sabe dar a sus productos, y ese desternillante sentido del humor, tan particular, esta nueva entrega de una de las series más populares de la historia del software reúne lo mejor de cuanto se había visto hasta la fecha en la saga. Con un argumento tan surrealista como de costumbre, no se le puede poner ningún pero en cuanto a técnica y jugabilidad. Unos cuidadísimos gráficos, una excelente banda sonora, el ya habitual (y cómodo) interfaz de usuario..., son sólo algunas de las características más destacadas de «Space Quest V», una aventura que requiere ingenio, intuición y suerte en dosis similares. Pese a su innegable dificultad, tampoco es excesivamente complicado. Sin embargo, no estaría de más tomarse las cosas con tranquilidad. Y es que nunca se sabe las sorpresas que nos puede deparar el amigo Wilco...

90

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	85



Siempre es un placer encontrarse con Roger Wilco. Excelente en cuanto a técnica, la diversión y la adicción no van a la zaga.



Que todavía no sabemos cuándo podremos disfrutar con una nueva entrega de la serie "Space Quest". Pero no hay que desesperar...

BODY BLOWS

PC



PC



PC

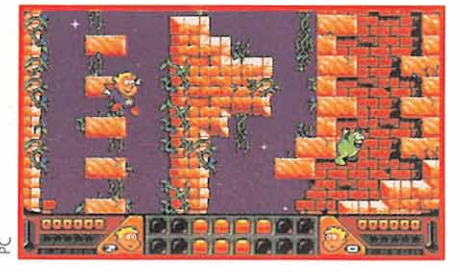
```
10 '** CARGADOR PARA EL BODY BLOWS (PC, TODAS LAS TARJETAS) **
40 DIM D% (500):LINEAS = 7:CLS
50 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
60 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
70 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
80 IF SUM <> 11603 THEN PRINT "Error en DATAS":END
90 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
100 IF INKEY$="" THEN 100
110 OPEN "R",#1,"cbodyb.com",1
120 FIELD#1,1 AS A$
130 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
140 PRINT "Creado el fichero CBODYB.COM. Cárgalo antes del
    BODY BLOWS para que el jugador
    uno tenga energía infinita."
150 DATA "EB5B558BEC1E508B46042DE3088ED8813E2628262975"
160 DATA "1AC60626289AC706272839018C0E2928C7062B289090"
170 DATA "C6062D2890581F5DEA000000005783C76081FF2A2B5F"
180 DATA "74082629456026195562CB4361726761204 24F445942"
190 DATA "4C4F572E24FAB800008ED88B1E40008B0E4200B80201"
200 DATA "A340008C0E42000E1F891E3501890E3701FBB409BA4D"
210 DATA "01CD21BA4D01CD27000000000000000000000000000"
```

MAGIC BOY

PC



PC



PC

```
10 REM ————————————————————————
20 REM Cargador de MAGIC BOY
30 REM ————————————————————————
40 REM
50 N$="CMAGIC": NB=100: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12: D=13:
   E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA "; W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabará en disco. PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
    Conseguirás"+CHR$(13)+"inmunidad."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB2890EB2090FA1E558BEC8E5E06813E5C16E89D", 2506
64001 DATA "750CC6060703002EC7060601EBFB5D1FFBEA0000", 1696
64002 DATA "0000FA1E50535129C98ED9A184008B1E86000E1F", 1766
64003 DATA "A32601891E280129C98ED9C706840006018C0E86", 1643
64004 DATA "00BA2A01595B581FFBCD2700000000000000000", 1023
```

BRAM STOKER´S DRACULA

PC



PC



PC



PC



PC

```
10 REM Cargador "Drácula de Bram Stoker"
30 DEF FNn=(a$="N" OR a$="n"):CLS:c$="":c=0:RESTORE:lon=162
40 FOR lin=160 TO 240 STEP 10:READ a$,con:sum=0
50 FOR n=1 TO 40 STEP 2:byte=VAL("&H"+MID$(a$,n,2))
60 c$=c$+CHR$(byte):sum=sum+byte:NEXT n
70 IF sum<>con THEN PRINT"Error en la línea";lin:END
80 NEXT lin:n$=CHR$(0)
90 INPUT"Energía infinita";a$:IF FNn THEN MID$(c$,3,1)=n$
100 INPUT"Munición infinita";a$:IF FNn THEN MID$(c$,4,1)=n$
110 INPUT"Hostias consagradas infinitas";a$:IF FNn THEN MID$(c$,5,1)=n$
120 PRINT:PRINT"Pulsa una tecla para grabar el cargador"
130 WHILE INKEY$="":WEND
140 OPEN"cdracula.com"FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,LEFT$(c$,lon);:CLOSE #1
150 PRINT:PRINT"Cargador CDRACULA.COM grabado correctamente":END
160 DATA "EB6F0101011E558BEC8E5E06813E8D14802E7529",1765
170 DATA "2E803E0201017505C6069114002E803E03010175",1089
180 DATA "06C7063921EB022E803E0401017506C706753DEB",1521
190 DATA "025D1FEA000000000A596120707565646573 2063",1365
200 DATA "617267617220224472A063756C61206465204272",1799
210 DATA "616D2053746F6B6572220A0D24B409BA4401CD21",1645
220 DATA "B82135CD21891E40018C064201B4498E062C00CD",1603
230 DATA "21B82125BA0501CD21B80031BA4401B104D3EA42",1897
240 DATA "CD21000000000000000000000000000000000000",238
```

KRUSTY´S FUN HOUSE

PC



PC



PC

```
REM ***********************************************************************
REM *        CARGADOR 'KRUSTY'S FUN HOUSE' (PC)
REM ***********************************************************************
DIM C(146): DEF FNU = (UCASE$(V$) = "N"): CH& = 0: N$ = "C-KRUSTY.COM"
FOR I = 0 TO 145: READ V$: C(I) = VAL("&H" + V$): CH& = CH& + C(I) * (I + 1)
NEXT: IF CH& <> 897764 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!": END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) "; V$: I = &H24: J = 2: IF FNU THEN GOSUB NO
INPUT "MUNICION INFINITA (S/N) "; V$: I = &H1C: J = 2: IF FNU THEN GOSUB NO
OPEN "R", 1, N$, 1: FIELD #1, 1 AS V1$
FOR I = 0 TO 145: LSET V1$ = CHR$(C(I)): PUT #1, I + 1: NEXT: CLOSE 1
PRINT "OK. Ejecuta el fichero "; N$; " para activar el cargador."
PRINT "- Los passwords son 'RATS', 'CARUMBA', 'NUCLEAR' y 'FRAMED'": END
NO: C(I) = &HEB: C(I + 1) = J: RETURN
DATA EB,38,90,FA,1E,50,57,55,8B,EC,8B,7E,8,8B,46,A,81,EF,E6,92,8E,D8,81,3D,FE
DATA C8,75,C,C7,5,22,C0,81,C7,20,A,C7,5,22,C0,5D,5F,58,1F,FB,2E,FF,2E,32,1,0,0
DATA 0,0,4B,52,55,53,B8,21,35,CD,21,26,8B,47,33,2B,6,36,1,75,2,CD,21,2E,89,1E
DATA 32,1,2E,8C,6,34,1,BA,3,1,E,1F,B8,21,25,CD,21,BA,73,1,B8,0,9,CD,21,BA,4A,1
DATA B1,4,D3,FA,B8,0,31,CD,21,43,61,72,67,61,64,6F,72,20,4B,52,55,53,54,59,20
DATA 69,6E,73,74,61,6C,61,64,6F,2E,2E,2E,A,D,24
```

NOTA: Este cargador ha de ejecutarse con QBASIC

EL HOMBRE DE LAS PISTOLAS DE ORO

SUNSET RIDERS

- SUPER NINTENDO
- Arcade

SUPERNINTENDO

Una de las frases más famosas de las películas del Oeste es: "Saca, forastero". Bueno, en realidad hay cientos de ellas que podríamos poner en boca del mismísimo John Wayne, pero quedémonos con esa. Imaginad un duelo al sol, en una calle desierta, mientras todos los vecinos del pueblo contemplan medio asustados desde las ventanas de sus casas. Durante largo rato los duelistas se miran fijamente, esperando un leve parpadeo o cualquier otro signo de aparente debilidad en el rival. Después, un rápido movimiento, suenan dos disparos y uno de los hombres cae. El malo, por supuesto. Y es que es curioso, pero en las películas siempre gana el bueno.

SUPERNINTENDO

No estamos muy seguros de que en la realidad se dieran este tipo de enfrentamientos, pero no estaría nada mal vivir algo parecido, aunque sin riesgos, por supuesto. Y tenemos la oportunidad. Konami nos lo ofrece con «Sunset Riders», adaptación de la recreativa del mismo nombre que eleva el género de los "shoot´em up" a los niveles más altos. Haciendo un tipo de comparación no demasiado ortodoxa se podría incluso decir que «Sunset Riders» es un matamarcianos (matapistoleros, en este caso) con ambiente de "western". Su argumento es..., bueno, es lo de menos. Lo que importa es la jugabilidad y la adicción. Y de ambas características tiene para dar y tomar.

SUPERNINTENDO

En el papel de la pistola más rápida al oeste del Pecos, podremos elegir entre cuatro personajes distintos para dar "caña" a los malos y disparar a todo lo que se mueva. Y que quede claro que en «Sunset Riders» se mueve todo, y de que manera. Nos esperan siete niveles plagados de enemigos, estampidas de ganado, trenes que asaltar, caballos que montar, cartuchos de dinamita que nos explotarán en las mismas narices, etc., hasta llegar a los inefables jefes de fin de fase. Estos tiene la desagradable costumbre de necesitar algo así como doscientos cargadores para morir. Pero gracias a Konami), la opción de dos jugadores existe, y se agradece ya que si no, nos podrían salir callos en los dedos de tanto apretar los controles de nuestro pad, disparando como locos.

SUPERNINTENDO

Estructurado como un arcade con scroll horizontal, «Sunset Riders» posee unas buenas cualidades técnicas, aunque en algunos aspectos adolece de cierta calidad que le sobra en otros. La verdad es que no da tiempo a que se note, porque el cartucho engancha de tal modo, y tiene una acción tan frenética que lo único que nos importará es disparar.

En definitiva, «Sunset Riders» es un muy buen juego para todos los amantes de los arcades, que encontrarán en él una fiel adaptación de la máquina original, es decir, acción sin límites.

Si no juegas con el no sabrás lo que es bueno, forastero. **86**

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	77
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	85

F.D.L.

A RITMO DE RAP

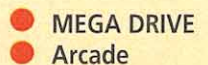
TOEJAM & EARL PANIC ON FUNKOTRON

MUY FELICES SE LAS PROMETÍAN EARL Y TOEJAM DESPUÉS DE SU ACCIDENTADO VIAJE A NUESTRO PLANETA. COMO RECORDARÉIS EN SU ANTERIOR JUEGO, ESTA PECULIAR PAREJA DECIDIÓ HACERSE UN VIAJECITO POR LA TIERRA PARA ENTERARSE DE LOS ÚLTIMOS RITMOS MUSICALES. PERO UN ERROR DE CÁLCULO PROVOCÓ QUE ATERRIZARAN ANTES DE TIEMPO, LO QUE HIZO QUE SU NAVE SE DESINTEGRARA EN PEDAZOS. DURANTE DÍAS TUVIERON QUE BUSCAR POR TODO EL PLANETA HASTA ENCONTRARLOS Y PODER RECOMPONER SU NAVE, PARA ASÍ REGRESAR A SU CONSTELACIÓN.

MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



- MEGA DRIVE
- Arcade

Ahora, en «Toejam & Earl Panic on Funkotron», nuestros funkeros amigos han conseguido, por fin, llegar a Funkotron, su planeta natal. Pero cual ha sido su sorpresa al comprobar que ciertos terrícolas, bastante gamberros, se les habían colado en la nave, sin ellos darse cuenta, sembrando el desorden y el caos en Funkotron. Así que ya os podéis ir imaginando lo que vamos a tener que hacer a lo largo del juego: capturar a todos los seres terrestres que deambulan por los diferentes niveles y meterlos en unos botes ionizados para devolverlos a la Tierra.

Atraparlos no va a ser tarea fácil ya que los terrícolas se mueven rápidamente, aunque Toejam y Earl tienen un psicodélico y muy útil movimiento que consistente en un paso de música Funk. Con él podremos alcanzar pronto a los terrestres, a la vez que también nos servirá para salir huyendo o evitar velozmente un peligro, aunque las veces que podremos efectuarlos son limitadas.

Normalmente son necesarios varios botes para capturar a los terrícolas inquilinos. Algunos necesitan hasta ocho para ser



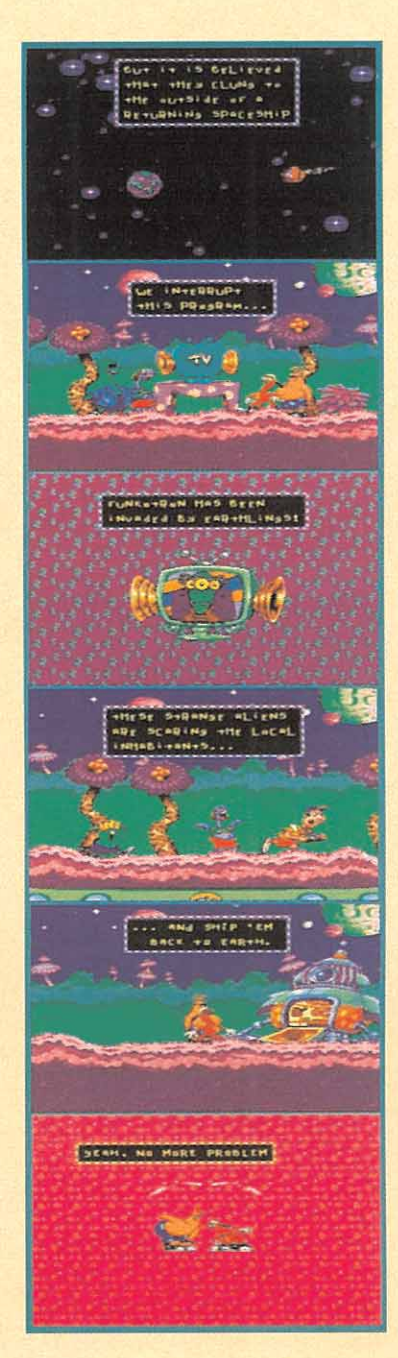
MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



apresados, pero para ello, a lo largo del recorrido, encontraremos unos paquetes y postes sorpresa que nos proporcionarán superbotes y demás ayudas. Estos se encontrarán ocultos en los árboles y arbustos, los cuales podremos encontrarlos con la exploración Funk... La exploración Funk es un superradar que nos ayudará a encontrar a los terrestres, a los regalos sorpresa y a las puertas secretas, así como a evitar las bolas de jugar a los bolos y los peligrosos cubos de basura. También veremos unos pequeños carteles con unas flechas que nos indicarán una dirección. Estos son pistas que significan "pruebe a mirar aquí", y podrán indicarnos cualquier cosa. Otras señales que veremos serán unas calaveras y tibias cruzadas, que nos revelarán la existencia de seres terrestres en las cercanías o de ciertos peligros que se nos pueden venir encima.

La vida de Toejam y Earl, está definida por una barra de energía que se irá consumiendo cada vez que tengamos contacto con algún enemigo. Para recuperarla existen dos maneras: una es recogiendo los alimentos repartidos por los escenarios, que curarán nuestras heridas y aumentarán nuestra barra de energía; y la otra es compartiendo vida, algo que se consigue en el modo de dos jugadores, haciendo que nuestros protagonistas pongan las manos en alto y las choquen. Con esto, al jugador que tenga más vida le será restada una cantidad de energía, que pasará al jugador que esté más escaso de este preciado bien.

«Toejam & Earl Panic on Funkotron» es, sobre todo, un cartucho muy, pero que muy marchoso. Nada menos que once son los temas que podremos escuchar mientras jugamos. Sus sonidos FX tampoco se quedan mancos: cualquier acción tiene su sonido, saltos, voces y todo tipo de soniquetes que podremos escuchar con una nitidez que pocas veces hemos podido oir en la Megadrive. Respecto a sus gráficos, tanto sus personajes como sus decorados están trabajados con una tremenda originalidad y definición. A destacar también los suaves planos de scroll en algunos niveles, consecuencia de una depurada técnica de programación. Desde luego, los dieciséis megas que contiene este cartucho están más que justificados.

E.R.F.

Sin duda, el cartucho más marchoso aparecido jamás. **90**

ORIGINALIDAD	89
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	89
SONIDO	90
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

ESTOS GALOS NO ESTÁN LOCOS

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

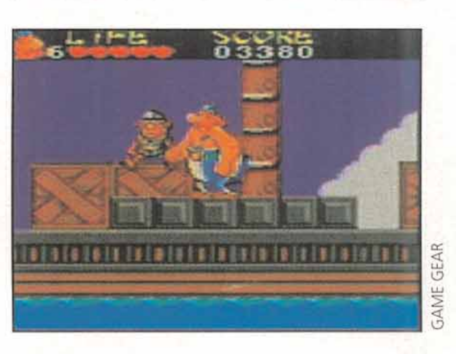
- GAME GEAR
- Arcade de plataformas



GAME GEAR



GAME GEAR



GAME GEAR



GAME GEAR



GAME GEAR

Hace ya más de dos milenios, los romanos dominaban el mundo a su antojo. Todas las tierras conocidas permanecían bajo su gran poder. Bueno, en realidad todas no, ya que una pequeña aldea gala se resistía a las legiones romanas. ¿Qué como podían lograr semejante proeza? Pues gracias a una poción mágica creada por el druida del pueblo, con la que obtenían una fuerza sobrehumana que les permitía vencer en todas las batallas en las que participaban.

Sin embargo, las cosas iban a cambiar sustancialmente. Panoramix, el druida de la poción, se había quedado sin las hierbas que eran imprescindibles para realizar el famoso mejunje que daba gran poder a quién lo bebía. La cosa no hubiera sido nada del otro mundo si no llega a ser porque en el caso de que los romanos atacaran la aldea gala, no encontrarían apenas oposición. No quedaba más remedio que ir en busca de las hierbecitas, y lo más rápidamente posible. Sin embargo, no era una misión que se pudiera encargar a cualquiera: la solución pasaba por mandar a Astérix y Obélix, que ya habían salido victoriosos en otras campañas.

A través de seis rondas diferentes, tendremos que buscar y recoger el mismo número de hierbas para completar «Astérix and the Secret Mission» con éxito. Partimos con la posibilidad de elegir el personaje con el que vamos a afrontar la siguiente fase, al finalizar cada una de las mismas. El camino es diferente dependiendo de la elección realizada, ya que mientras Astérix atraviesa la Pradera, el Bosque, las Cuevas, el Barco, el Desierto y las Ruinas y finalmente el Templo, Obélix recorrerá la misma Pradera, luego el Río, a continuación las Cuevas, después irá al Fondo del Mar y el Barco, después la Zona Helada, para finalizar el Templo. Todos los decorados son distintos, así como los enemigos y las dificultades. Es por esto que cada personaje tiene características diferentes. Mientras que Astérix puede correr y saltar el doble de alto que su compañero, Obélix golpea más fuerte y al saltar puede destrozar lo que se encuentre al caer.

«Astérix and the Secret Mission» es un juego que aprovecha al máximo las posibilidades de la portátil de Sega. Unos gráficos coloristas y variados, con efectos de profundidad en algunas fases gracias a la combinación de diferentes planos, unas melodías divertidas, que en ningún momento se hacen repetitivas y unos movimientos sencillos de controlar, que responden perfectamente a nuestras órdenes y son suaves en exceso, conforman las buenas intenciones de este juego de la Game Gear. Sólo se le puede achacar que su dificultad sea demasiado baja, ya que acabarse el cartucho es cosa de poco tiempo. Sea como fuere, estamos ante un videojuego de gran calidad, merecedor de encontrarse en nuestra juegoteca entre los primeros lugares.

O.S.G.

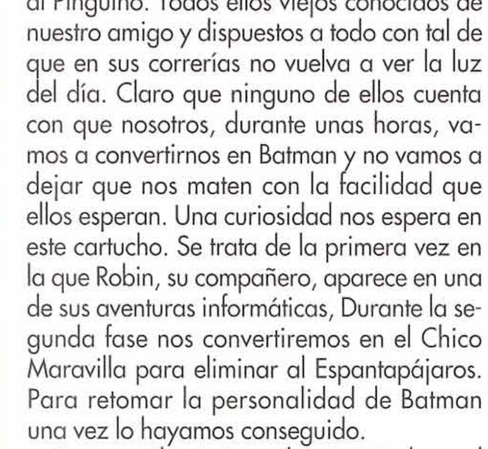
Acción a raudales en tiempo de romanos locos. **85**

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	88
SONIDO	85
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	84

LA NOCHE MÁS LARGA

BATMAN THE ANIMATED SERIES

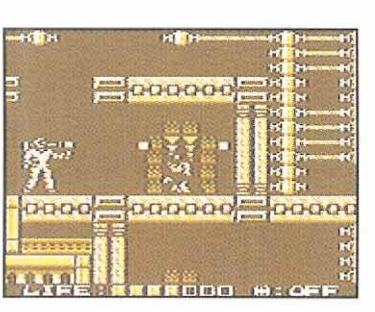
- GAME BOY
- Arcade de plataformas


GAME BOY

Si sois aficionados a los dibujos animados seguro que quedásteis cautivados por una excelente y reciente serie sobre el conocido Batman. Por supuesto que esta oportunidad de retomar el popular personaje de DC Comics no podía pasar desapercibida para una compañía de videojuegos tan importante como Konami. El resultado es este sensacional cartucho para Game Boy.

«Batman. The Animated Series» tiene cinco largas, muy largas, fases. En cada una de ellas, que los programadores han denominado "episodio", tendremos una misión diferente. Junto al murciélago enmascarado podremos ver a Joker, Catwoman, Mr. Freeze, el Espantapájaros, Hiedra Venenosa y al Pingüino. Todos ellos viejos conocidos de nuestro amigo y dispuestos a todo con tal de que en sus correrías no vuelva a ver la luz del día. Claro que ninguno de ellos cuenta con que nosotros, durante unas horas, vamos a convertirnos en Batman y no vamos a dejar que nos maten con la facilidad que ellos esperan. Una curiosidad nos espera en este cartucho. Se trata de la primera vez en la que Robin, su compañero, aparece en una de sus aventuras informáticas, Durante la segunda fase nos convertiremos en el Chico Maravilla para eliminar al Espantapájaros. Para retomar la personalidad de Batman una vez lo hayamos conseguido.

GAME BOY


GAME BOY

«Batman. The Animated Series» incluye, al principio del juego, la animación que se podía ver en la serie de TV. Con las necesarias correcciones para evitar la diferencia entre lo que es un televisor y una consola portátil, claro está. La música que podremos escuchar durante la partida también es la misma que en la "tele". Como podéis comprobar se trata de un cartucho bastante cinematográfico.

Una vez dentro del propio juego veremos que se trata de un arcade de plataformas en el que hay que liquidar a todo el que se nos ponga por delante. Sin demasiadas complicaciones. No existe una amplia variedad de movimientos pero es que tampoco hacen falta. Saltar con precisión, dar buenos puñetazos y emplear en algunos casos los artilugios que tan famoso han hecho a nuestro héroe será lo único que necesitemos para pasar un buen rato con este cartucho.

Técnicamente Konami nunca nos ha decepcionado y una vez más demuestran encontrarse entre los líderes de los videojuegos de consola. Un scroll perfecto y suave en todas las direcciones, unos gráficos que a pesar de su pequeño tamaño son un fiel reflejo de los personajes que representan y una adicción sin límite. Marcada esta última por una elevada dificultad, sin pasarse tampoco, que hace que no resulte nada sencillo terminarse la aventura en dos patadas.

En resumidas cuentas, «Batman. The Animated Series». Un buen juego, que es lo que todos buscamos, que nos va a tener enganchados a la Game Boy durante un tiempo. El suficiente hasta que Konami vuelva a dar en la diana. Lo que seguro no harán a mucho tardar. Recomendable para fans de los arcades trepidantes.

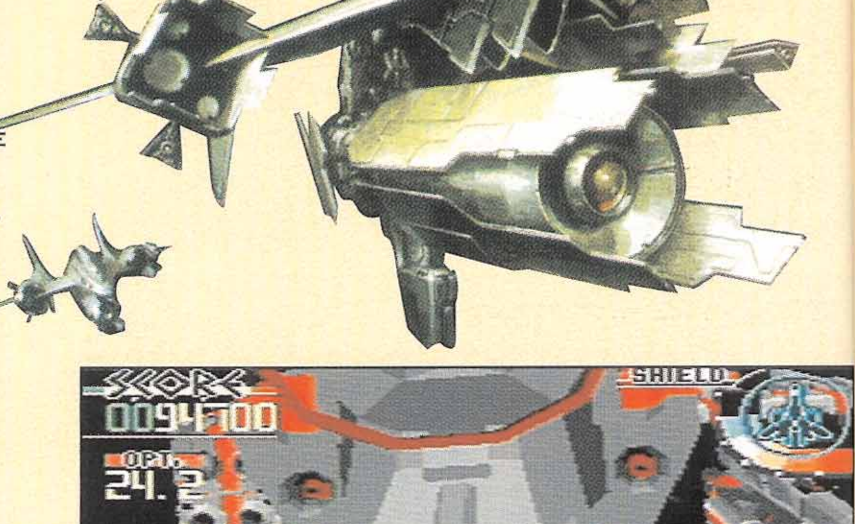
J.G.V.

El Amo de la Noche también es el amo de la Game Boy. **85**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	85
SONIDO	80
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	80

EN UN FUTURO MUY LEJANO...

SILPHEED

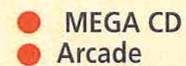


ESTAMOS SEGUROS DE QUE OS PARECERÁ UN PENSAMIENTO REDUNDANTE, PERO DEBEMOS AFIRMAR QUE LA REVOLUCIÓN HA LLEGADO AL MEGA CD. UNA REVOLUCIÓN SOBRE OTRA, PORQUE SI LAS AGUAS YA SE AGITARON CUANDO LA MÁQUINA DE SEGA HIZO SUS APARICIÓN EN NUESTRO PAÍS, LA TORMENTA QUE VA A DESATAR ESTE NUEVO CD PROMETE SER ALGO GRANDE. LA VERSIÓN DEFINITIVA DE «SILPHEED» SE HA HECHO DE ROGAR UN POCO, PERO LA ESPERA HA MERECIDO LA PENA. PREPARAOS A ENTRAR EN UN NUEVO MUNDO DE SENSACIONES DESCONOCIDAS HASTA AHORA. MEGA DRIVE Y MEGA CD RECLAMAN SU DERECHO A ENTRAR EN EL UNIVERSO DE LOS POLÍGONOS POR LA PUERTA GRANDE.

MEGA CD



MEGA CD



- MEGA CD
- Arcade

Estamos en el año 3076. Una flota de procedencia desconocida ha comenzado un ataque indiscriminado contra los planetas de la colonia. Pero eso no es lo peor. Los terroristas han llegado hasta el mismo corazón de la Unión de Galaxias, la Greason System, la computadora que desde el planeta madre, la Tierra, integra y controla el orden cósmico.

La única salvación se encuentra en los pocos supervivientes que, a fuerza de coraje, han logrado reconstruir en parte la flota estelar y armar los últimos cazas Silpheed disponibles en toda la Unión. Si logran llegar hasta nuestro planeta antes de que Zakarte, el cabecilla de los terroristas, cumpla sus amenazas de volar la Greason System, aún existirá un hueco a la esperanza. El problema reside en que estamos a sesenta y cuatro años luz de nuestro mundo de origen y los sicarios de Zakarte nos esperan en el camino. Sólo las expertas manos de los pilotos estelares podrán salvar al universo de una destrucción segura. Y adivinad quien va a comandar la escuadrilla de Silpheeds...

Hasta aquí llega lo que puede haber de común en «Silpheed» con cualquier otro shoot´ em up, o con cualquier otro arcade, en general. Simple y sencillo como él solo, «Silpheed» representa, sin embargo, un gran paso adelante. Su concepción original ha dado como resultado algo muy distinto a todo lo que hasta la fecha se ha podido ver. Estamos ante un juego que explota al máximo las posibilidades técnicas que el Mega CD aporta a la Mega Drive. Por supuesto, nos referimos a las rotaciones y el manejo de gráficos poligonales a una velocidad de vértigo e impensable hasta hace no demasiados meses.

LAS

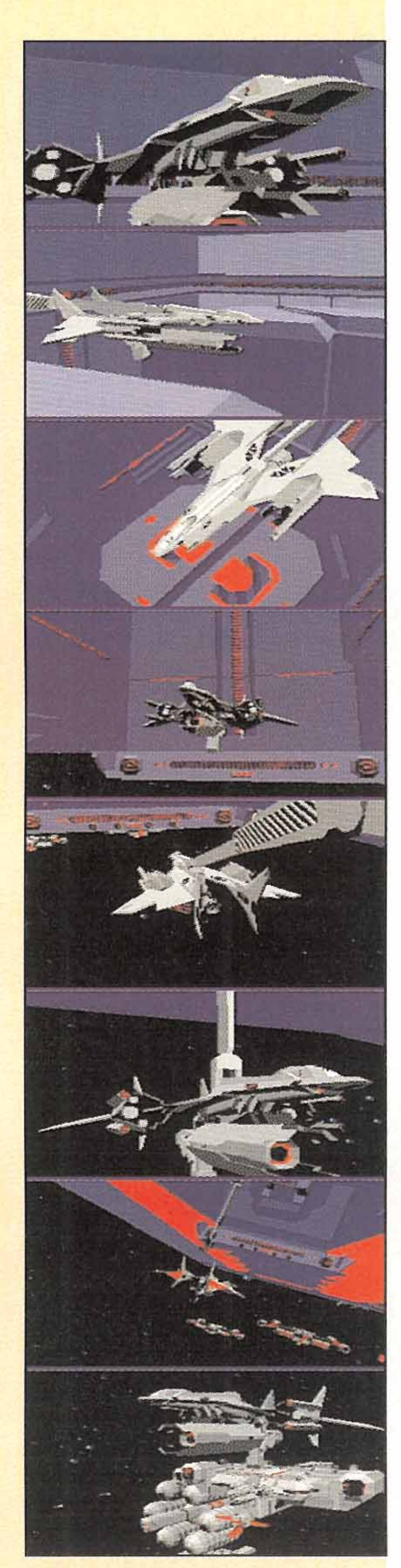




MEGA CD



MEGA CD



Si recordáis cualquier cartucho, más o menos antiguo, que hiciera uso de gráficos de este tipo, ofrecía juegos que, salvo honrosas excepciones, eran para soltar alguna lagrima que otra ante la exasperante lentitud de sus animaciones. Siempre cabía la posibilidad de sacrificar definición y calidad gráfica en aras de una mayor rapidez de movimientos y acción. Pero eso ya pasó a la historia. Consideremos todo aquello como un simple recuerdo y no lo pensemos más. porque los tiempos avanzan. Y la prueba es «Silpheed».

La acción se reparte a lo largo de once fases, más una final en la que nos enfrentaremos al pez gordo responsable de todo el desaguisado. En ellas podremos encontrar naves de todo tipo: cruceros galácticos de tamaño absolutamente descomunal, pequeños cazas estelares que no pararán de "ponernos las pilas" durante todo el juego, bases enemigas diseñadas con estrechos pasillos que dificultarán nuestro avance, cañones laser con una extraña afición a derribar naves modelo Silpheed, nubes de meteoritos y un largo etcétera de dificultades más, que conforman una lista casi interminable.

Y llegando al apartado técnico, es necesario hacer una aclaración. No hemos encontrado prácticamente ningún defecto a «Silpheed», pero también debemos decir que es que nos ha enganchado de tal modo que, a lo mejor, nos estamos dejando llevar un poco por la euforia y la emoción. Pero es que hay que verlo para creerlo. La sensación de profundidad está plenamente conseguida, con unos gráficos enormes que se mueven a una velocidad pasmosa. El control, sencillo, cómodo, de respuesta inmediata a las pulsaciones del pad... una delicia. Y la música es el no va más. Cada nivel tiene una melodía específica orquestada a lo grande. Efectos sonoros, voces digitalizadas y animaciones entre distintas fases completan el jugoso bombón que Sega pone en nuestras manos. Eso sí, hay que degustarlo con tranquilidad, saboreándolo, poco a poco. Porque si después de un par de partidas aún estáis pegados a la consola, no habrá duda. Lo vuestro ya no tendrá remedio. Estaréis atrapados para siempre por la magia de «Silpheed»... y no querréis escapar.

F.D.L.

RMAS

Sin duda, uno de los mejores compactos para Mega CD. **90**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	94
SONIDO	92
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	92

VUELVE LA TORTUGOMANÍA

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

- SUPER NINTENDO
- Juego de Lucha



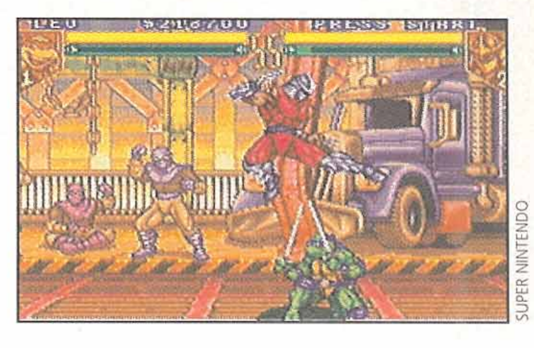
SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

Desde que comenzó la fiebre del «Street Fighter», los juegos de lucha han pasado a un puesto preferente entre los usuarios a la hora de comprar un juego. Después de «Street Fighter II Turbo», el listón ha quedado muy alto para los futuros cartuchos del género. Pero creemos no equivocarnos si decimos que este «T.M.N.T. Tournament Fighters» iguala, e incluso supera, en calidad gráfica al juego de Capcom. Con él las Tortugas Ninja atacan de nuevo, y por supuesto como protagonistas, en este nuevo arcade de lucha en el que tendrán que combatir contra sus más acérrimos enemigos.

Aparte de nuestros amigos –Leonardo, Donatello, Raphael y Mikelangelo–, podremos elegir entre seis personajes más, lo que en total significa que diez son los luchadores con los que podremos jugar, además de dos jefes finales de lo más astutos y peleones. Diez son también los escenarios que tendremos que visitar, todos ellos bastante llamativos y espectaculares.

Entre las particularidades que contiene el cartucho, una es sus modos de juego. Además de los típicos "versus" y "tournament", han incluido otro denominado "historia". Como su propio nombre indica, se nos introducirá en una historia donde la misión consistirá en luchar y acabar con el enemigo que nos indiquen. La diferencia de este modo con respecto al resto, está en que una vez que hayamos acabado con el malvado en cuestión, seremos espectadores de unas escenas animadas entre combate y combate.

En lo que se refiere a los movimientos que podemos hacer con los distintos luchadores, son muchos y variados, entre los que, por supuesto, también están las magias y golpes especiales que restarán a nuestro contrincante una considerable cantidad de energía. Pero atención, una sorpresa: sólo en el modo "torneo" e "historia", podremos realizar unos golpes al más puro estilo «Mortal Kombat», aunque no serán tan sangrientos. Dichos golpes se llaman "Special K.O.", y se pueden realizar una vez que nuestro contrincante se encuentre en las últimas. Al efectuarlos, nuestro luchador se liará a mamporrazo limpio contra nuestro adversario, hasta dejarlo completamente fuera de combate.

«T.M.N.T. Tournament Fighters» nos ha sorprendido gratamente. Desde luego en originalidad no, pero bueno, ya se sabe que en juegos de lucha tampoco se puede exigir mucho. Donde sí se han superado mucho ha sido en su calidad técnica y jugabilidad. Unos sublimes gráficos, acompañados de unos espectaculares y animados efectos sonoros, que te dejarán pasmado. A esto hay que unir también los rapidísimos golpes que los personajes efectúan con una agilidad impresionante, lo que da al juego un ritmo frenético.

Vamos, que hoy por hoy, para la Super Nintendo, es el único programa que le puede hacer la competencia al «Street Fighter». Lo tiene todo y además que ha sido realizado por Konami, lo cual ya es una razón de peso.

E.R.F.

A pesar de ser tortugas, se trata de un juego rápido y feroz. **92**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	90
SONIDO	93
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	92

LAS MÁQUINAS MÁS PERFECTAS

ROBOCOP VS. THE TERMINATOR

- MEGADRIVE
- Arcade de plataformas

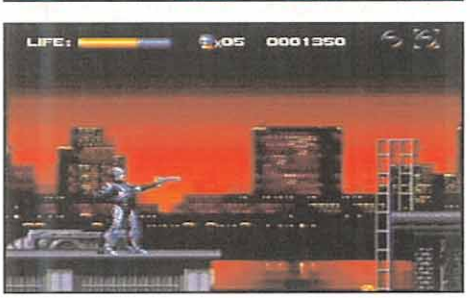
La historia que da pie a «Robocop vs. the Terminator» es sencilla. Cyberdyne Systems consigue en el futuro un contrato con la OCP para crear un sistema defensivo totalmente automatizado. Para el procesador central del mismo, han pensado en utilizar la red neurológica de Robocop, ya que se trata del único ensayo válido de la unión entre hombres y máquinas. Dicho sistema tendrá el nombre de Skynet. El problema surgirá en el futuro, cuando dicha máquina desarrolle una conciencia propia, fabricando a los Terminators, unos seres muy poderosos. A Robocop no le va a quedar más remedio que evitar que esto suceda, transportándose al futuro y destruyendo a Skynet.



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

Nosotros, lógicamente vamos a adoptar su papel, y, a través de diez niveles de trepidante acción, deberemos lograr dicho objetivo. En cada uno de estas fases existe una directriz a cumplir: evitar las balas, rescatar los rehenes, eliminar las cámaras de seguridad, evitar los residuos tóxicos, rescate de empleados de la OCP, liberar los comandos rebeldes, sobrevivir, aniquilar a los terminators rojos, eliminar las antenas de radar y derrotar a Skynet... ¡Ahí es nada! Para ayudarnos en nuestra labor, a lo largo de nuestro camino iremos encontrando armas cada vez más poderosas que nos servirán para acabar con enemigos cada vez más temibles. Estas las podemos ir archivando hasta un máximo de dos. Cuando perdemos una vida, el arma en curso desaparecerá con ella, con lo que es una buena idea que cuando estamos bajos de energía, seleccionar el arma menos potente.

«Robocop vs. the Terminator» es un genial arcade de plataformas, que cuenta con unos gráficos sorprendentes, en especial las transformaciones que realizan los terminators cuando estamos luchando con ellos. Además, los enemigos finales son, en la mayoría de los casos, bastante grandes, con lo que la impresión puede ser de órdago. Igualmente los decorados son fantásticos, con unos fondos maravillosos, que forman una sensación de profundidad sorprendente. Tan sorprendente como la calidad de toda la música. Otro aspecto que no han descuidado en absoluto es el de los movimientos. Nuestro Robocop se mueve de una forma ágil, y cuenta con detalles como el de realizar malabarismos con la pistola cuando pasa un tiempo sin que lo movamos.

Por último, la adicción es bastante alta, en buena parte por los personajes que protagonizan el cartucho, y en otra no menos importante por su gran jugabilidad e interesante desarrollo.

O.S.G.

Dos poderosas máquinas se unen en un excelente cartucho. **86**

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	88
SONIDO	86
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	85

LA "FUERZA" EN TUS MANOS

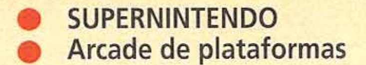
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

LA APARICIÓN DE «SUPER STAR WARS» EN LA SUPER DE NINTENDO SORPRENDIÓ A TODOS POR SU GRAN CALIDAD, ALMACENADA TODA ELLA EN TAN SÓLO OCHO MEGAS. LOS QUE TUVISTEIS LA OPORTUNIDAD DE DISFRUTAR CON ÉL, SEGURO QUE DESEÁBAIS PODER VER LA CONTINUACIÓN. PUES BIEN, AQUÍ ESTÁ, CON NADA MÁS Y NADA MENOS QUE 16 PODEROSOS MEGAS, ASÍ QUE YA NOS PODEMOS IR PREPARANDO PARA LA BATALLA.





SUPERNINTENDO



- SUPERNINTENDO
- Arcade de plataformas

Una de las cosas que más llaman la atención de «Super Empire Strikes Back», es la similitud de éste con la película del mismo nombre. El argumento y desarrollo son iguales. Tendremos que atravesar los mismos escenarios del filme hasta encontrarnos con el mismísimo Darth Vader, con el que libraremos una lucha épica. La acción nos llevará a través del mundo helado de Hoth, la Base Rebelde allí instalada, el Campo de Asteroides, el planeta Dagobah hasta la Ciudad de las Nubes y sus dependencias. Para atravesar los territorios, contaremos con las habilidades tanto de Luke Skywalker, como de Han Solo y del gran Chewbacca. No podremos seleccionar a estos cuando deseemos, sino que aparecen sólo en determinadas fases. Una de las novedades es la aparición de los items de la Fuerza. Los que hayáis tenido la oportunidad de jugar con el cartucho de N.E.S., sabréis lo que es. Los que no, os lo explicamos en uno de los recuadros que acompañan este texto.

Otra de las sorpresas nos las llevaremos en la pantalla de presentación, cuando veamos una opción que pone "pass-

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

Como apuntábamos en el texto, en este cartucho nos hemos encontrado con la agradable sorpresa de la aparición de los denominados "items de la Fuerza".

Estos nos permiten obtener unos poderes extras, ideales para situaciones comprometidas, que van desde la posibilidad de volar, hasta esquivar los ataques de los contrarios, pasando por lanzar nuestra arma láser contra los enemigos como si de un boomerang se tratara. Pero debéis usarlos con cuidado, ya que no duran eternamente...



CUANTO MÁS GRANDES SON, MÁS PESADOS CAEN



En la fase del "Snow-speeder", una de las que se desarrollan utilizando el fantástico modo 7, deberemos destruir un número determinado de AT-AT Walkers. La forma de realizar esto es igual que en la película: comenzamos dando un par de vueltas alrededor del monstruo mecánico. Cuando estemos cerca de él, lanzamos el arpón con los botones L o R del pad. A continuación, nos ponemos a hacer giros alrededor suyo, para que el cable se enrolle en sus patas, hasta hacerle caer y explote. Suerte.





word". Por fin en LucasArts se han decidido a incluirlos, ya que de lo contrario no habría nadie que pudiera acabarse el juego sin ayudas externas. Existen un total de 20 "passwords", uno para cada fase del juego. Sí, sí, habéis leído bien. Veinte zonas nos esperan, cada una de ellas divididas a su vez en varias sub-zonas, con lo que imaginaros lo largo que es el cartucho.

Además, las fases realizadas en modo 7 son mejores que las de su predecesor. Tendríamos que destacar la que, por medio de la nave llamada "snow-speeder", nos lleva por el planeta helado en contra de los temidos AT-AT Walkers. Una auténtica maravilla de la técnica.

Poder hacer giros en torno a ellos, lanzarles el arpón y enrollárselo en las patas hasta ver cómo caen, es algo que sólo puede apreciarse en todo su esplendor viviéndolo en directo. ¡Qué pasada! Pero no acaba aquí la cosa, ya que a bordo del Halcón Milenario tendremos que sortear un campo de meteoritos. La realización de la sensación de movimiento está perfectamente lograda, y puede que en algunas ocasiones os sintáis como el mismísimo Han Solo o la Princesa Leia, a bordo de la nave más rápida de la galaxia evitando el acoso del Imperio.



Es casi seguro que por lo leído hasta aquí, os hayáis formado ya la misma idea que tenemos nosotros de «Super Empire Strikes Back»: un cartucho genial, de los que marcan una época y cuya adicción es altísima. Los gráficos han sido cuidados al máximo, dotándolos de un colorido francamente impresionante y de una calidad fuera de lo común. Los personajes que nosotros controlamos no han variado apenas nada con respecto a los de «Super Star Wars». Los que sí han variado, y para mejorar, han sido los de los enemigos. Les han dado un lavado de cara, en especial a las tropas de Darth Vader, con lo que ahora parecen más reales si cabe.

La música está totalmente sampleada de la saga de «La Guerra de las Galaxias», con una calidad que sólo sus ocho canales de sonido estéreo son capaces de reproducir. Y la animación es suave, con los movimientos de los protagonistas bastante reales. En definitiva, se trata de un cartucho excelente.

O.S.G.

Es la mejor continuación que podía haber hecho LucasArts. **93**

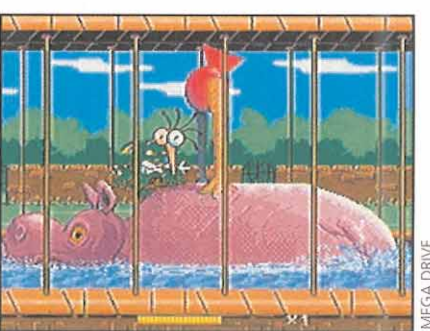
ARGUMENTO	89
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	94
SONIDO	94
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	93

ERAN DOS TIPOS MEDIO CHIFLADOS...

RENHOEK & STIMPY

- MEGADRIVE
- Arcade

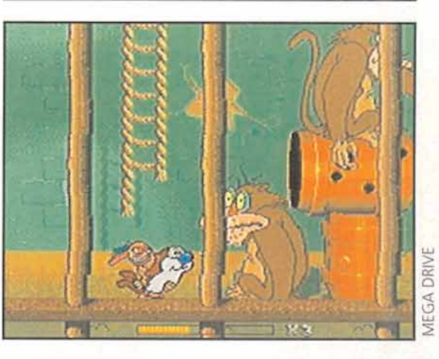
Los dos protagonistas más hilarantes de la animación de todos los tiempos acaban de aterrizar en la Mega Drive. Son Ren y Stimpy, un chihuahua atacado de los nervios y un gato bobalicón, o gato y chihuahua, como gustéis.



Todo parte de la genial (?), maravillosa (??) y revolucionaria (???) invención de Stimpy. Una máquina capaz de transformar el más repugnante puñado de basura en deliciosa comida, su afición favorita. Pero tras agotar su poco sentido común en fabricar tan increíble artefacto, el muy despistado intentó hacerla funcionar a máxima potencia sin ni siquiera haberla probado antes. El resultado fue una sobrecarga brutal que hizo reventar el invento, desperdigando por toda la ciudad sus "sofisticados" componentes. Y ahora, para intentar arreglar el desaguisado, Ren y Stimpy deben recorrer los lugares más inhóspitos del municipio en pos de las piezas perdidas.

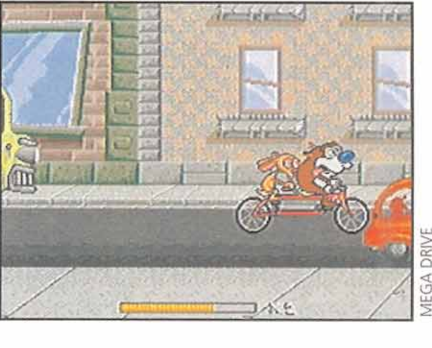


La tarea sería bastante sencilla, de no ser porque –nadie sabe bien la razón, quizá las innumerables perrerías que Ren y Stimpy han hecho a todo quisque, quizá el odio feroz que la simple presencia de estos bichos despierta entre el personal–, todos los habitantes del pueblo, incluidos los animalejos, parecen haberse confabulado contra nuestros dos héroes.



Y en esas estamos, intentando ayudar a estos personajes, mientras ellos se dedican a hacerse la puñeta (con perdón) el uno al otro. Porque «Ren & Stimpy» es un juego que destaca por su desternillante sentido del humor. Ver como el perro utiliza a su compañero como pistola que dispara escupitajos, caballo saltarín o martillo neumático es de lo más divertido que hemos visto en un cartucho. Al igual que cuando uno hace algo mal y el otro le abofetea al tiempo que grita "stupid, idiot!". Pero bueno, nos estamos olvidando un poco de lo que «Ren & Stimpy» da de sí en el apartado técnico. Y la verdad es que no se le puede poner ningún pero.





Porque aparte de divertido, el cartucho es tremendamente jugable. Con la enorme variedad de acciones que los personajes pueden llevar a cabo, no se hace nada complicado el llegar a dominarlas todas en un momento. Los gráficos están bastante logrados y consiguen el perfecto ambiente medio surrealista que todo el juego, de forma global, posee. Como la música y los efectos sonoros, con vocecillas digitalizadas, sonidos típicos de dibujo animado, etc. Y claro, aquí, no salva nadie, ni los personajes protagonistas ni los enemigos: ¡jirafas carnívoras, conductores de autobús medio locos, morsas gigantes, hipopótamos famélicos...

En definitiva, se puede considerar a «Ren & Stimpy» como un cartucho adictivo al máximo, divertido, entretenido, gracioso, original... Vamos, una pequeña joya que no debería faltar en vuestra colección, y que os hará soltar más de una carcajada.

F.D.L.

La locura total llega a la Mega Drive con «Ren & Stimpy». **89**



ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	88
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	90

VIOLENCIA ANGUSTIOSA
«LA MADRE MUERTA»



Una de las escasas películas españolas que compiten en las carteleras con la poderosa industria de los Estados Unidos es «La madre muerta». Constituye el nuevo largometraje, tras el premiado «Alas de mariposa», del vasco Juanma Bajo Ulloa, uno de los pocos directores de cine del país que entienden que el séptimo arte es algo más que contar aburridas batallitas sobre la guerra civil o mostrar glándulas mamarias enormes que sirvan de decorado a chistes zafios y/o groseros. Una vez más, «La madre muerta» es un film muy personal que, como ocurrió con «Alas de mariposa», atesorará un buen montón de opiniones divididas y a nadie dejará indiferente. Es una película violenta, no a la manera de la salsa de tomate de Rambo sino con la angustia, la opresión y la sordidez de unos personajes que, intuimos, pueden estar a la vuelta de la esquina.

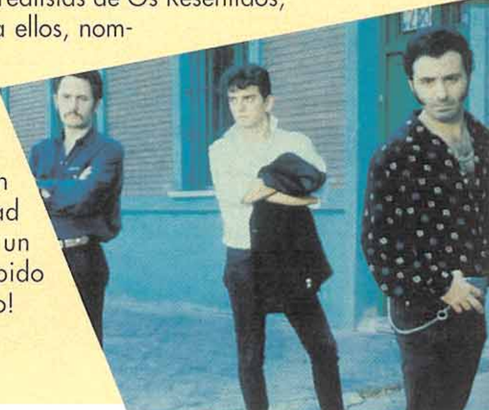
Una colección de jóvenes actores y actrices –Karra Ejalde, Ana Alvarez, Lio y Silvia Marsó– representan una historia protagonizada por un ladrón y asesino, sus amores con una francesa, una niña-mujer de ojos inquietantes marcada por una onza de chocolate y una enfermera. ¡Ah! Y repetimos: violencia en la pantalla no es sinónimo de casquería.

UN COLECCIONABLE PARA LOS NUEVOS CARROZAS
¿DÓNDE ESTABAS TÚ..?



Los nuevos carrozas españoles encontrarán en la colección «¿Dónde estabas tú en el 82-90?» un motivo de satisfacción, una fuente inagotable de recuerdos y una traicionera excusa para contar batallitas al jovencito oyente de bakalao. Son nueve CDs, cada uno dedicado a un año, que recopilan las canciones más significativas de una época dorada del pop español.

Ahora que nos hemos sumido en una crisis, parece buen momento para rememorar los tiempos del "despendole", de las "movidas", de la diversión en la calle y del optimismo. Por los CDs desfilan las gamberradas de Siniestro Total, el punk de Algete made in Los Nikis, el desparpajo de Gabinete Caligari, la melancolía de Los Secretos, el espíritu de Nacha Pop, la inteligencia de Glutamato Ye Ye, la depresión de Parálisis Permanente o los costumbristas relatos surrealistas de Os Resentidos, por citar algunos nombres. Junto a ellos, nombres que han conocido las mieles del éxito más tarde, como los de Celtas Cortos, Duncan Dhu o Seguridad Social. ¡Todo un ejemplo de lo rápido que pasa el tiempo!



LA OSCURIDAD DE LAS GUITARRAS
LA BROMA NEGRA



El nombre ya nos da una idea de las aspiraciones musicales de La Broma Negra, un grupo de Madrid que se inspira en sonidos siniestros, con guitarras intensamente presentes y una no disimulada devoción por bandas como Bauhaus, The Cult, The Mission o Sister of Mercy. Un camino que, en nuestro país, recorren en solitario ante la ausencia de grupos que apuesten por este tipo de propuestas estéticas y musicales.

La historia de La Broma Negra no es demasiado extensa en el tiempo. Formada a mediados del 91 de los restos de bandas como El Duelo, ha conocido varios cambios de formación hasta asentarse, parece que definitivamente, como cuarteto. A sus espaldas, la típica maqueta para darse a conocer y un disco, «Livbido», nacido de una forma independiente. Su definitiva oportunidad llega ahora con su inclusión en el catálogo artístico de una compañía tradicional y un segundo álbum más ecléctico, rítmico y variado. Por algo, Carlos, Alex, Jesús y Paco han ampliado sus gustos musicales a nombres como los de Iggy Pop, Suede, Alice in Chains, Bowie o Sugar.

EL AMOR CONTRA LAS CONVENCIONES SOCIALES
«LA EDAD DE LA INOCENCIA»



Después de escandalizar con «La última tentación de Cristo», intrigar con la ambigua «Taxi Driver», pegar al espectador a la butaca con la magnífica «El color del dinero», alucinar con «¡Jo, qué noche!» o impactar con «Alicia ya no vive aquí» –por poner unos pocos ejemplos– resulta obvio que, además de un excelente director cinematográfico o un genial retratista de perdedores, Martin Scorsese es un tipo que no se deja encasillar en un género, un estilo o una fórmula más o menos agradecida en taquilla.

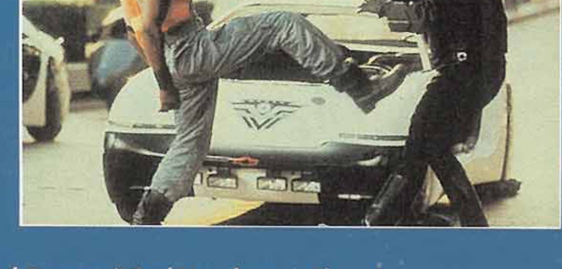
En «La Edad de la Inocencia», el realizador americano ha encontrado en la novela de la escritora Edith Wharton el punto de partida perfecto para contarnos una historia de amor ambientada en una sociedad cerrada, hipócrita y aristocrática –ubicada en Nueva York a finales del siglo pasado, pero como las viejas fábulas, trasladable a nuestros días y a nuestro país–. El protagonista (Daniel Day-Lewis) debe enfrentarse a una dicotomía amorosa: por un lado está la seguridad y el conformismo de su prometida (Winona Ryder); y por otro, la pasión y la rebeldía de lo desconocido (Michelle Pfeiffer). Y en el entorno, una espeluznante colección de sujetos, tipos, tipejos, canallas, parásitos, poderosos y tiranos que han creado unas normas sociales, unas tradiciones, que sólo sirven para mantener intocables sus privilegios. La imaginación, la libertad, la aventura o el amor no existen en su mundo de dinero y clasismo.

DOS CACHAS FRENTE A FRENTE

«DEMOLITION MAN»







¡Ya está aquí otra vez el cachas de Stallone! Él es «Demolition man» ("El demoledor") por razones obvias, un poli de métodos un tanto expeditivos. Su enemigo es, en esta ocasión, Wesley Snipes, que da vida en la pantalla a un psicópata asesino llamado Simon Phoenix. El enfrentamiento entre ambos se salda con unos cuantos muertos de más, y terminan convertidos en presos congelados. Casi cuarenta años después, Los Angeles se ha convertido en San Angeles, una ciudad donde no hay crimen ni violencia, gobernada por el alcalde Raymond Cocteau (Nigel Hawthorne). Phoenix se escapa y como la policía del siglo XXI no es capaz de enfrentarse a un criminal del XX, la agente Lenina Huxley (Sandra Bullock) descongela al "demoledor". Comienza una persecución a muerte entre los dos machos y la ciudad muestra su verdadera cara: además de los personajes que se ven (ni fuman, ni beben, ni dicen tacos, ni hacen el amor), hay otros que viven en las alcantarillas (marginados, pero con humanidad y sentimientos).

«Demolition man» es una película concebida como un larguísimo videoclip, algo lógico si tenemos en cuenta que constituye el debut como director de Marco Brambilla, un destacado y millonario realizador de spots publicitarios. Al margen de la moralina sobre el futuro de la humanidad y las cachas de los protagonistas, se basa en una acción trepidante y en una completa colección de peleas, persecuciones, bombazos, disparos y puñetazos. Un exhaustivo resumen de efectos especiales al servicio de la capacidad destructora de unos luchadores cuyos argumentos harán que se les caiga la baba a los ultras de nuestro país.

GLORIOSO EJÉRCITO... PERO MENOS

«HISTORIAS DE LA PUTA MILI»



Los lectores de "El Jueves" seguro que conocen a personajes como el sargento Arensivia (Juan Echanove), el general Huete (José Sazatornil "Saza"), el comandante Giménez (Agustín González) o los soldados El Chino, El Maca, El Jeta, El Mangui, El Pichas, El Diputao o El Porky. Son personajes de cómic creados por Ramón Tossas que se han trasladado a la pantalla grande para protagonizar la película «Historias de la puta mili».

Dirigido por el veterano Manuel Esteban, el film nos cuenta las aventuras de los susodichos elementos cuando se ven inmersos en una compleja trama de satélites espías, la OTAN, misiones ultrasecretas y terroristas. Una visión irónica y sarcástica de la mili basada en personajes y caracteres reales pero exageradamente distorsionados para dar forma a la farsa.



El otro lado de los héroes, una cara más humana de los comandos, el lado menos glorioso del ejército y... por encima de todo una invitación a la carcajada.





SERVIPACK



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)

Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

AMIGA 1200

ORDENADOR 32 Bit

69.900

CON 100 PROGRAMAS P.D.
Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200

FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1940	49900
MONITOR 1942	59900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900
ACELERADORA GVP 68030/40 Mhz	69900
ACELERADORA GVP 68030/40 Mhz/ 4 Mb	99900

VARIOS AMIGA

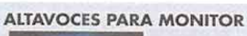
DISQUETERA 3 1/2	12.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
GENLOCK GVP SVHS	69.900
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AT ONCE PLUS	39.900



PIMBALL FANTASIES	5990
ROBOCOD	5990
ZOOL	5990
TV SPORT DUO	5990
ALFRED CHICKEN	5990
JURASSIC PARK	5990
RYDER CUP	5990
MORPH	5990

MODEM




SUPRA MODEM 2400 interno	9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96i	13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i	45.900
SUPRA MODEM 2400	15.900

SCANNERS GENIUS



GENIUS 4500	17.990
GENIUS 256/Grises	24.990
GENIUS Color	49.990

DISCOS VIRGENES

10 DISCOS 3 1/2	995
10 DISCOS 5 1/4	495
10 DISCOS 3"	3.900
10 DISCOS 3 1/2 HD	1.500
10 DISCOS 5 1/4 HD	995

ALTAVOCES PARA MONITOR

4.990




ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.890
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.890

RATONES PC

MOUSE 200	DUO MOUSE	SOLE POINTER MOUSE + TRACKBALL	QUICK TRACK	BOTTON MOUSE
P.V.P. - 5495	P.V.P. - 3795	P.V.P. - 6995	P.V.P. - 5195	P.V.P. - 3495

impresoras star

MATRICIALES 24 AGUJAS

STAR LC 20 — 29.900
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- GRAN VARIEDAD DE PRESTACIONES Y BAJO COSTE
- FACIL MANEJO

STAR LC 100 — 34.900
- IMPRESION A COLOR
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- PANEL DE MULTI FUNCIONES

STAR LC 15 — 64.900
- 9 AGUJAS
- 136 COLUMNAS
- 180 CPS.
- 16 KBYTES DE BUFFER
- PARKING DE PAPEL

MATRICIALES 9 AGUJAS

STAR LC 24-100 — 39.900
- 24 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- MODO SILENCIOSO
- PANEL DE MULTIPLES FUNCIONES
- IMPRIME ORIGINAL
+ 2 COPIAS

STAR LC 24-30 COLOR — 54.900
- 24 AGUJAS
- IMPRESION COLOR
- CAMBIO DE EMULACION AUTOMATICO
- 80 COLUMNAS
- 240 CPS.
- MODO ZOOM
- INTRODUCTOR AUTOMATICO

TERMICAS

STAR SJ 114 — 99.900
- IMPRESION COLOR
- TRANSFERENCIA TERMICA
- 144 ELEMENTOS TERMICOS
- HASTA 510 CPS.
- VARIAS FUENTES DE IMPRESION

LASER

STAR LS 5 — 139.900
- 5 PAG. POR MINUTO
- 300 x300 PPP
- BUFFER 0,5 Mb AMOLIABLE A 4,5
- BANDEJA DE 250 HOJAS
- PCL 4

SEGA Nintendo JOYSTICK AMIGA PC

	PYTHON	MEGA STAR	G FORCE	INTRUDER	TELEMACH	PC EXTRA	RAIDER 5
MULTISISTEMA	1.995	5.490		5.490	6.900		
PC	1.995		12.495	5.490	6.900	4.950	2.990
MASTER SYSTEM	1.995	5.990		5.490	6.900		
MEGADRIVE	2.395	5.990		5.490	6.900		
NINTENDO	1.795	5.990		4.990	6.900		
SUPER NINTENDO					6.900		

	MAVERIC	JET FIGHTER	PC RAIDER	FLIGHT YOKE	AVIATOR	TOP STAR	MEGA BOARD	M-6
MULTISISTEMA	2.990	2.690			5.990	3.595	3.595	
PC		4.290	4.290	9.900	5.990	5.990		3.490
MASTER SYSTEM	2.990	2.990			5.990			
MEGADRIVE	3.290	2.990			5.990			
NINTENDO	2.290	2.990			5.990			
SUPER NINTENDO								

	MEGASTICK	MEGA GRIP	MEGA MASTER	MEGA PAD
MULTISISTEMA				
PC	1.895	3.195		2.995
MASTER SYSTEM	1.595			2.795
MEGADRIVE	1.895	2.995	5.995	2.795
NINTENDO	1.595	2.995		2.795
SUPER NINTENDO			6.495	2.995



















IBM PS/1 — A tu alcance

intel inside

IBM renueva la gama de ordenadores personales PS/1

VENTA A PLAZOS
CONSULTAR DETALLES

La linea PS/1 ofrece además de su facilidad de uso, una mayor potencia de proceso y posibilidades de expansión ampliadas. Los ordenadores están precargados con:
- Sistema operativo DOS 6.0
- Windows 3.1
- Works 2.0

Llevan instalados potentes programas de ayuda como PS/1 Tutorial, Fitness, PS/1 Index, utilidades de compresión de datos y detector de virus. También cuentan con acelerador de gráficos para entornos Windows y el novedoso **Smart Energy System**, un sistema de ahorro de energía.



Modelo 573 — 299.900 (DESDE 12.486 Pts MES)
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

Modelo 551 — 209.900 (DESDE 8.739 Pts MES)
- Procesador 486 SX a 25 Mhz
- Ampliable Overdrive.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 129 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

873 Multimedia — 364.900 (DESDE 15.193 Pts MES)
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- CD ROM

Modelo 582 — 309.900 (DESDE 12.903 Pts MES)
- Procesador 486 DX2 a 50 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentum.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

La ayuda que tú necesitas

Servicio 24 horas helpware

Obtén la suscripción gratuita al club Helpware de IBM.
- Suscripción a la revista trimestral Helpware Magazine.
- Catálogo de ofertas especiales en productos y servicios.
- Linea directa y gratuita las 24 horas del día, todos los días del año.

Modelo 594 — 369.900 (DESDE 15.400 Pts MES)
- Procesador 486 DX2 a 66 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 253 Mb.
- Monitor SVGA+ 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

Sound BLASTER™

SOUND BLASTER ESTA RECONOCIDA POR LOS FABRICANTES DE SOFWARE DE TODO EL MUNDO. SU CD ES MULTISESION Y DE DOBLE VELOCIDAD. AL COMPRARLO TENLO EN CUENTA.





CD Sound BLASTER DISCOVERY — 69.900

EL KIT SOUND BLASTER CD COMBINA UNA SOUND BLASTER PRO CON UNA UNIDAD CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD Y MULTISESION, UN LOTE DE CD-ROMs Y UNA PAREJA DE ALTAVOCES ESTEREO PARA DAR UNA SOLUCION MULTIMEDIA COMPLETA

CD ROM para Sound Blaster	52.900
CD ROM para Sound Blaster externo	64.900
Kit CDSB16 Performance	89.900
Kit CDSB16 Premium	104.900

Sound BLASTER — 13.900

AHORA MEJOR QUE NUNCA CON LA SOUND BLASTER DELUXE EDITION. EL USUARIO SOLO TIENE QUE INSERTAR LA TARJETA DE AUDIO Y DESCUBRIR EL SONIDO DIGITAL.

- SALIDA DE VOZ DIGITALIZADA
- ENTRADA DE VOZ DIGITALIZADA
- MUSICA SINTETIZADA. SINTETIZADOR FM DE 11 VOCES
- PUERTO JOYSTICK
- INTERFACE MIDI
- LOTE DE SOFTWARE




Sound BLASTER Pro — 21.900

- SALIDA DE VOZ DIGITALIZADA.
- ENTRADA DE VOZ DIGITALIZADA.
- MUSICA SINTETIZADA.SINTETIZADOR ESTEREO.FM DE 20 VOCES Y 4 OPERADORES.
- MEZCLADOR ANALOG./ DIGITAL ESTEREO.
- INTERFACE MIDI.
- INTERFACE CD-ROM.
- PUERTO JOYSTICK.
- AMPLIFICADOR CAG.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA.
- LOTE DE SOFTWARE.




Sound BLASTER 16 — 25.900

SONIDO CON CALIDAD CD EN 16 BIT Y ESTEREO CON POSIBILIDADES DE CRECIMIENTO: ADVANCED SIGNAL PROCESSOR CHIP Y WAVE BLASTER. INCLUYE VOICEASSIST DE CREATIVE, UN SOFTWARE DE RECONOCIMIENTO DE VOZ Y UN SOFTWARE AVANZADO BASADO EN UN SISTEMA DE COMPRESION DE AUDIO EN TIEMPO REAL.

SB 16+Voice Assistant+Micrófono **31.900**
Versión Sound BLASTER 16 ASP **41.900**




Video BLASTER — 49.900

Video Blaster SE Spacial Edition

VIDEO BLASTER ES LA MAS COMPLETA SOLUCION EN LA INDUSTRIA DEL PC. INTEGRA VIDEO DESDE UN AMPLIO RANGO DE FUENTES (VIDEOCAMARAS, VCRs, VIDEODISCO) CON LAS APLICACIONES DEL PC. COMBINANDO VIDEO BLASTER CON SOUND BLASTER SE PUEDEN CREAR SENSACIONES MULTIMEDIA JAMAS VISTAS U OIDAS ANTES EN UN PC.

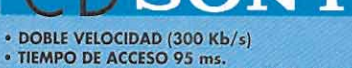


CREATIVE TVCoder — 29.900

CREATIVE TVCODER ES EL SISTEMA DECODIFICADOR DE VGA A VIDEO DE BAJO COSTE. CONVIERTE TEXTOS, GRAFICOS Y ANIMACIONES DE PC EN SEÑALES DE VIDEO PARA SER UTILIZADOS EN CUALQUIER TV O GRABADOS EN VIDEO. ES IDEAL PARA PRESENTACIONES

- SOPORTA VIDEO COMPUESTO Y S-VIDEO
- SOPORTA LOS STANDARD NTSC Y PAL
- FUNCIONA CON TODAS LAS TARJETAS VGA Y S-VGA
- FUNCIONA MEJOR CON VIDEO BLASTER



CD SONY

- DOBLE VELOCIDAD (300 Kb/s)
- TIEMPO DE ACCESO 95 ms.
- COMPATIBLE MPC, XA, PHOTO CD MULTISESION

CD SONY + SOUND BLASTER PRO **59.900**
CD SONY + CONTROLADORA **39.900**

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL



Tienda	Dirección
CENTRO MAIL BARCELONA	C. SANT CRIST 51-57, SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
CENTRO MAIL MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AV. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS TRES CANTOS (MADRID). TEL: 804 08 72
CENTRO MAIL BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. BILBAO. TEL: 410 34 73
CENTRO MAIL MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ MADRID. TEL: 677 90 24
CENTRO MAIL ALICANTE	PADRE MARIANA, 24. ALICANTE. TEL: 514 39 98
CENTRO MAIL BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
CENTRO MAIL MALAGA	C. ALEMANIA, 5. FUENGIROLA (MALAGA) TEL: 58 25 82
CENTRO MAIL SEVILLA	C. LAS MORERILLAS. DOS HERMANAS (SEVILLA) TEL: 566 76 64
CENTRO MAIL BADALONA	SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
CENTRO MAIL MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
CENTRO MAIL SALAMANCA	TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
CENTRO MAIL ZARAGOZA	CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL BARCELONA	C. PAU CLARIS, 106. BARCELONA. TEL: 412 63 10
CENTRO MAIL MADRID	MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
CENTRO MAIL S.SEBASTIAN	AUTONOMIA, 3. SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
CENTRO MAIL VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, 4. VIGO. TEL: 22 09 39

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92



CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias
TEL: 380 28 92

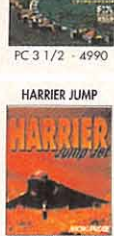
NOVEDADES PC EXITOS PC NOVEDADES PC EXITOS















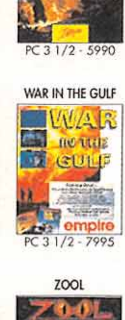



























Título	Precio
1896	PC 3 1/2 - CONS
3D KIT 2.0	PC 3 1/2 - 7990
7 CITIES OF GOLD	PC 3 1/2 - 5990
A-TRAIN	PC 3 1/2 - 5650
ACADEMY	PC 3 1/2 - 6990
ALIEN BREED	PC 3 1/2 - 6495
AMAZON	PC 3 1/2 - 6990
AMERICAN GLADIATORS	PC 3 1/2 - 4990
AMON RA	PC 3 1/2 - CONS, CD ROM - 9990
AN AMERICAN TAIL	PC 3 1/2 - 6495 Con el Video Fievel va al Oeste
ARCHON ULTRA	PC 3 1/2 - 5990
ATAC	PC 3 1/2 - 7700
ATP	PC 3 1/2 - 10995
B 17	PC 3 1/2 - 8700
BAT II	PC 3 1/2 - 5990
BATMAN RETURNS	PC 3 1/2 - 5990
BEST OF THE BEST	PC 3 1/2 - 4995
BLUE FORCE	PC 3 1/2 - CONS, CD ROM - 9990
BODY BLOWS	PC 3 1/2 - 6495
CAMPAING II	PC 3 1/2 - 8990
CASTLE OF DR. BRAIN	PC 3 1/2 - 5650
CASTTLES	PC 3 1/2 - 3990
CASTTLES II	PC 3 1/2 - 6990
CLASH STEEL	PC 3 1/2 - 5990
COBRA MISSION	PC 3 1/2 - 5995
COMANCHE	PC 3 1/2 - 5650, MISSION DISC - 3600
COMBAT CLASSIC 2	PC 3 1/2 - 7990
CRAZY CAR 3	PC 3 1/2 - 4995
CYBER RACE	PC 3 1/2 - 7990
DARK SUN	PC 3 1/2 - 8990
DAUGTHER OF SERPENTS	PC 3 1/2 - 6990
DAY OF TENTECLE	PC 3 1/2 - 7700, CD ROM - 7700
DISCOVERY OF THE DEEP	PC 3 1/2 - 5995
DOG FIGHT	PC 3 1/2 - CONS
DRACULA	PC 3 1/2 - 4990
DUNE II	PC 3 1/2 - 6490
ECO QUEST	PC 3 1/2 - 6650
ELVIRA II	PC 3 1/2 - 5150
ENTITY	PC 3 1/2 - 4995
ETERNAM	PC 3 1/2 - 4625
EUROPEAN CHAMPIONS	PC 3 1/2 - 2950
EYE OF THE BEHOLDER II	PC 3 1/2 - 5990
EYE OF THE BEHOLDER III	PC 3 1/2 - 7990
F1 CHAMPION	PC 3 1/2 - 4990
F 117 A	PC 3 1/2 - 6650
F-15 III	PC 3 1/2 - 9990
FANTASTIC EMPIRE	PC 3 1/2 - 6990
FLASH BACK	PC 3 1/2 - 5990
FLIGHT SIMULATOR 5.0	PC 3 1/2 - 11500
FRONTIER- ELITE II	PC 3 1/2 - 6990
FS 5.0 SAN FRANCISCO	PC 3 1/2 - 8990
GEAR WORKS	PC 3 1/2 - 3495
GLOBAL DOMINATION	PC 3 1/2 - 5495
GOAL	PC 3 1/2 - 5490
GOBLINS 3	PC 3 1/2 - 6995, CD ROM -8995
GUNSHIP 2000	PC 3 1/2 - 6650
HANNA BARBERA	PC 3 1/2 - 10990
HARRIER JUMP	PC 3 1/2 - 8700
HOCKEY	PC 3 1/2 - 6990
HUGO 2	PC 3 1/2 - 6495
HUMANS RACE	PC 3 1/2 - 4990
INCA	PC 3 1/2 - 6995, CD ROM - 7995
INCA 2	PC 3 1/2 - 6995, CD ROM - 8995
INDY 4 (ARCADE)	PC 3 1/2 - 2850
INDY CAR	PC 3 1/2 - 6990
ISHAR II	PC 3 1/2 - 4995
JURASSIC PARK	PC 3 1/2 - 5990, CD ROM - 6990
KASPAROV	PC 3 1/2 - 6990
KGB	PC 3 1/2 - 6490
KING MAKER	PC 3 1/2 - 6990
KING'S QUEST V	PC 3 256 Col - 8700, CD ROM - 9990
KRUSTY FUN HOUSE	PC 3 1/2 - 4990
KYRANDIA	PC 3 1/2 - 4625, CD ROM - 7990
LA AV. DE LOS DINOSAURIOS	PC 3 1/2 - 5995, CD ROM - 9990
LA BELLA Y LA BESTIA	PC 3 1/2 - 4625
LAND OF LORE	PC 3 1/2 - 7490
LARRY V	PC 3 1/2 - 8200
LEGEND	PC 3 1/2 - 4990
LITIL DIVIL	PC 3 1/2 - 4950
LOST IN TIME	PC 3 1/2 - 6995, CD ROM - 8995
LOST VIKINGS	PC 3 1/2 - 4490
LOTUS	PC 3 1/2 - 3300
MEPHISTO GENIUS	PC 3 1/2 - 19900
MEPHISTO GIDEON	PC 3 1/2 - 1350
METAL & LANCE	PC 3 1/2 - 6495
MICHAEL JORDAN	PC 3 1/2 - 4990
MIGHT & MAGIS III	PC 3 1/2 - 5495
MORTAL KOMBAT	PC 3 1/2 - 5990
NICK FALDO	PC 3 1/2 - 5100
NIGEL MANSELL'S	PC 3 1/2 - 3900
ONE STEP BEYOND	PC 3 1/2 - 2950
OPEN GOLF	PC 3 1/2 - 3300
PC BASKET	PC 3 1/2 - 1995 (LOS DOS POR 3995)
PC FUTBOL	PC 3 1/2 - 2500 (LOS DOS POR 3995)
PC GLOBE 5.0	PC 3 1/2 - 8990
PIMBALL DREAMS	PC 3 1/2 - 5150, AMIGA - 5150
POLICE QUEST 3	PC 3 1/2 - 7200
POPULOUS II	PC 3 1/2 - 4995
PREHISTORIK II	PC 3 1/2 - 4995
PRINCE OF PERSIA II	PC 3 1/2 - 5990
PRIVATEER	PC 3 1/2 - 7990
PROTOSTAR	PC 3 1/2 - CONS
PUSH OVER	PC 3 1/2 - 2850
RAGNAROK	PC 3 1/2 - 5990, CD ROM - 9990
RAIL ROAD TYCON	PC 3 1/2 - 6650, CD - 9990
RAILROAD TYCON DELUXE	PC 3 1/2 - CONS
RALLY	PC 3 1/2 - 5490
REACH FOR SKIES	PC 3 1/2 - 6990
RING WORLD	PC 3 1/2 - CONS, CD ROM - 9990
ROBOCOD	PC 3 1/2 - 4990
RYDER CUP	PC 3 1/2 - CONS
SAM & MAX	PC 3 1/2 - CONS
SEAL TEAM	PC 3 1/2 - 5990
SENSIBLE SOCCER	PC 3 1/2 - 4990
SHADOW CASTER	PC 3 1/2 - 7990
SHADOW LAND	PC 3 1/2 - 3990
SHADOW OF THE COMET	PC 3 1/2 - 5650
SHADOW PRESIDENT	PC 3 1/2 - 9995
SHERLOCK HOLMES	PC 3 1/2 - 7990
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2 - 7200
SILVER BALL	PC 3 1/2 - 6495
SIM ANT	PC 3 1/2 - 6150
SIM EARTH	PC 3 1/2 - 6650
SIMON THE SORCERER	PC 3 1/2 - 4625
SLEEP WALKER	PC 3 1/2 - 3600
SPACE HULK	PC 3 1/2 - 6990
SPACE QUEST I	PC 3 1/2 - 6650
SPEED RACER	PC 3 1/2 - 4625
STREET FIGHTER II	PC 3 1/2 - 4100
STRIKER	PC 3 1/2 - 2995
STRONGHOLD	PC 3 1/2 - 5990
STUNT ISLAND	PC 3 1/2 - 6150
SUMMER CHALLENGE	PC 3 1/2 - 4625
SUMMONINGS	PC 3 1/2 - 5990
SUPER SCRYLIS	PC 3 1/2 - CONS
SUPER VGA HARRIER	PC 3 1/2 - 5990
SYNDICATE	PC 3 1/2 - 6990
TASK FORCE 1942	PC 3 1/2 - 7700
TERMINATOR 2	PC 3 1/2 - 4990
TERMINATOR 2 CHESS WAR	PC 3 1/2 - 6995 Con el Video Terminator 2
TFX	PC 3 1/2 - 7990 Con el Video El Cementerio
THE BLUE & THE GRAY	PC 3 1/2 - 5995
THE DARK HALF	PC 3 1/2 - 6495, CD ROM - 8990
THE GREATEST	PC 3 1/2 - 7995
THE PATRICIAN	PC 3 1/2 - 5995
THE SECRET WEAPONS	PC 3 1/2 - 6150
THE TWO TOWERS	PC 3 1/2 - 5990
TORNADO	PC 3 1/2 - 7995, CD - 8995
TRODDLERS	PC 3 1/2 - 5990
ULTIMA UNDERGROUND	PC 3 1/2 - 6990
ULTIMA VII	PC 3 1/2 - 7990
UNLIMITED ADVENTURE	PC 3 1/2 - 6990
VEIL OF DARKNESS	PC 3 1/2 - 6990
WAR IN THE GULF	PC 3 1/2 - 7995
WHEN TWO WORLDS WAR	PC 3 1/2 - 5995
WING COMMANDER II	PC 3 1/2 - 6490 (LOS DOS EN CD ROM - 6990)
WING COMMANDER (Misiones)	PC 3 1/2 - 4990 (LOS DOS EN CD ROM - 6990)
XENO BOTS	PC 3 1/2 - 4990
X WING IMPERIAL PURSUIT	PC 3 1/2 - 3300, B WING - 3300
YO JOE	PC 3 1/2 - 3600
ZOOL	PC 3 1/2 - 3600

AMIGA IMPORTACION NOVEDADES



A- TRAIN	6995	GOAL (KICK OFF 3)	6195
A320 AIRBUS	5995	GUNSHIP 2000	6995
ALIEN 3	5490	HIRED GUNS	6990
ALIEN BREED 2	5490	JURASSIC PARK	5490
BODY BLOWS	5395	LION HEART	5595
BURNING RUBBER	5490	MICRO MACHINES	5490
CARDIAXX	2490	PIMBALL FANTASIES	5990
CIVILISATION	6995	ROAD RUSH	5190
DESERT STRIKE	5990	SUPER FROG	5395
EYE OF THE BEHOLDER II	7195	URIDIUM 2	5490
F1 GRAND PRIX	6995	WONDER DOG	5490

AMIGA 1200

		EUROPEAN CHAMP.	5490
ALFRED CHICKEN	5490	JURASSIC PARK	5990
ALIEN BREED 2	5990	MORPH	5990
BODY BLOWS GALACTIC	5990	NIGEL MANSELL	5990
BURNING RUBBER	5490	SIM LIFE	6995
CASTLES 2	6990	SLEEP WALKER	5195
CHAOS ENGINE	5490	TFX	6990
DINO WORLDS	5990	TURRICAN 3	5490

AMIGA IMPORTACION OFERTAS



3D POOL	1795	NEW ZEALAND STORY	1795
AFTER BURNER	1795	PANG	1795
ARKANOID II	1795	PANZA KICK BOXING	1795
BUBBLE BOBBLE	1795	PRINCE OF PERSIA	1795
GHOULS'N GHOSTS	1795	PRO TENNIS TOUR	1795
ITALY 1990	1795	RAINBOW ISLAND	1795
LAST NINJA 3	1795	SWIV	1795
LOTUS ESPRIT TURBO	1795	WORLD CLASS LEAD	1795

AMIGA NACIONAL NOVEDADES








Título	Precio
FLASH BACK	PVP - 5990
SENSIBLE SOCCER	PVP - 4990
ZOOL	PVP - 3600
PIMBALL DREAMS	PVP - 5150
FATE OF ATLANTIS	PVP - 6150
STREET FIGHTER II	PVP - 3900
CHUCK ROCK 2	PVP - 3995
ISHAR II	PVP - 4995
HUMANS RACE	PVP - 4990
TORNADO	PVP - 8995
BLASTAR	PVP - 4995
BLOB	PVP - 4995

AMIGA OFERTAS NACIONAL





1.495
AIR BUCKS
BILL TOMATO
BUDOKAN
CARL LEWIS
COOL WORLD
CHICHEN ITZA
DAS BBOT
DEUTEROS
ELF
ELVIRA (arcade)
FANTASTIC WORLD
LEGEND
PAPER BOY II
PUSH OVER
RACE DRIUN'
SAMURAI
SLEEPWALKER
TIP OFF
TROLLS
WIZKID

995
7 COLORS
ADVANTAGE TENNIS
CISCO HEAT
SMASH TV

1.995
WWF EUROP. RAMPAGE

2.495
DUNE
FUTURE WARS
SHADOW SORCERER

2.995
F15 STRIKE EAGLE II
RAILROAD TYCOON
SILENT SERVICE

CD ROM CD ROM CD ROM



7th GUEST - 13990
MAN ENOGH - CONS
REBEL ASSAULT - CONS
CINEMANIA - 12900
MAD DOG MCCREE
RETURN TO ZORK - 11490

ADVANTAGE TENNIS	9990	GIGA GAMES	7990
AKIRA	6990	HACKER CRONICLES	7990
ALONE IN THE DARK	9990	HOUND OF BASKERVILLE	3990
BACKROAD RACERS	10990	HUMANS 1&2	8990
BEETHOVEN	12900	IRON HELIX	7700
BIG 100 GAMES	7990	JOURNEY MAN	8990
CAPITOL HILL MPC	8990	JUTLANDS	9990
CINEMANIA	12900	KODAC PHTO CD	5990
CLIP ART GOLIATH	4990	LABYRINTH OF TIME	7990
CONSPIRACY	10990	LANDS OF LORE	9990
COVER GIRL POKER	7990	LAWN MOVER MAN	11990
DIGITAL LOVE MPC	6990	LEARN SPEAK ENG/ SPN	14990
DR. SHAREWARE	5990	LORD OF THE RING	9990
DR. SHAREWARE II	5990	MOTOR CARS	10990
DRACULA UNLEASHED	9990	MOZART	12900
DUNE	8990	MUSICAL INSTRUMENTS	12900
DUNGEON HACK	8990	OCEAN LIFE	5990
ERIC THE UNREADY	9990	ORIGINAL SHAREWARE	4990
GAMEWARE COLLECTION	14990	OSCAR	6990

PACK BATTLES OF TIME	7950	SUPER GAME SWIN I	2990
PACK QUEST & FUN	7950	SUPER GAME SWIN II	2990
POWER UTILITIES	4990	SUPER GAMES VOL 2	5990
PSYCHO KILLER	3990	SUPR CD III SHAREWARE	3990
SELECTWARE	5990	TOP 2000 SHAREWARE 93	6990
SHAREWARE 1993	5990	WINDOW MASTER	5990
SHAREWARE 2 THE MAXX	3990	WINDOWARE	5990
SHAREWARE GOLD II	7990	WORLD OF GAMES	3990
SHAREWARE HEAVEN	7990	WORLD OF WINDOWS	7990
SHELOCK HOLMES II	9990		
SHERLOCK HOLMES	9990		
SING ALONG LOVIN IN THE GO	2990		
SING ALONG TOP 80-90	2990		
SINK OR SWIN	6990		
SOUND SENSATION	4990		
SPACE SHUTTLE MPC	8990		
STRAVINSKY	12900		
SUPER CD II SHAREWARE	3990		
SUPER CLIPART	5990		

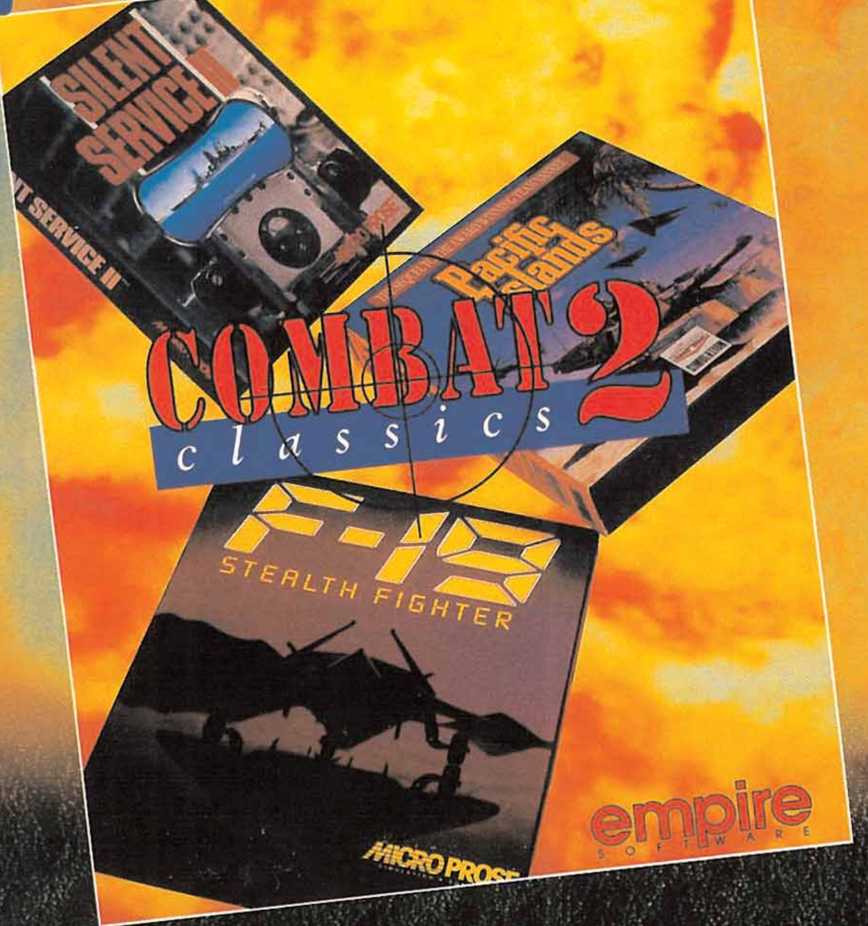
SOLO PARA ADULTOS

COVER 5 GUIDE	9990
CYBORGAMES	3990
DREAMS GIRLS	6990
HOT GIRLS	5990
KAMA SUTRA	14990
LEGEND OF PORN II	7990
SEXIEST WOMWN	5990



PARA HACER UN PEDIDO POR CORREO, RECORTA EL CUPON QUE APARECE EN LA PAGINA ANTERIOR Y ENVIALO A MAIL VXC:
Pº Santa Mª de la Cabeza,1. 28045 MADRID
O SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR TELEFONO, LLAMA AL: (91) 380 28 92

¡TODO UN IMPERIO DE DIVERSION!

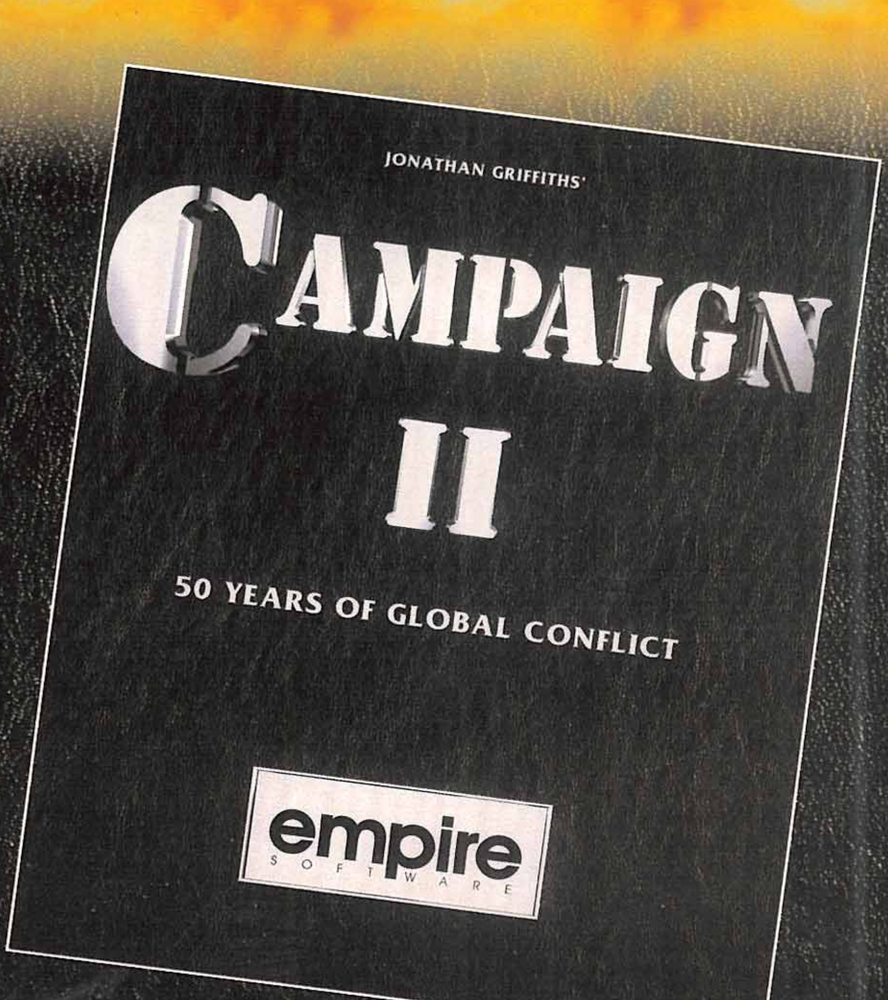


Tres clásicos del género de la simulación.

Disfruta de tres de las simulaciones más reales y premiadas que se han programado hasta el momento:

- **F-19 Stealth Fighter. Pilota el famoso caza-bombaredero invisible.**
- **Pacific Islands. Controla a toda una escuadra de carros de combate o ponte a los mandos de uno de ellos.**
- **Silent Service II. Desafía a toda la flota japonesa en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial.**

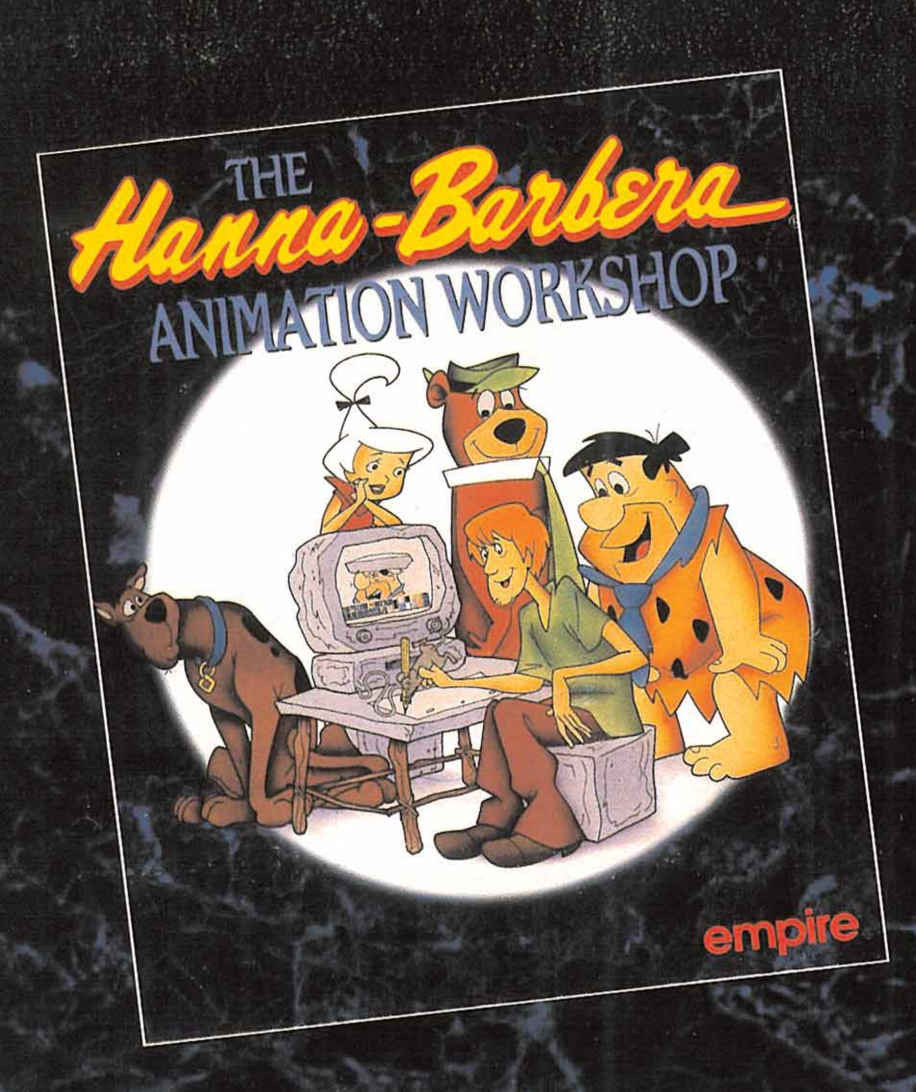
¡La última experiencia en combate!



La esperada segunda parte del ya clásico en juegos de guerra y estrategia.

Ahora podrás revivir las batallas producidas en los últimos 50 años, desde la Guerra de Corea a la de Vietnam, pasando por la de los Seis Días. Controlar un regimiento, pilotar un helicóptero o un tanque de entre los 100 vehículos diferentes disponibles, o editar tu propio terreno de juego son algunas de las posibilidades que te ofrece este increíble y completo programa.

Simplemente, la simulación militar del año.



Un programa con prestaciones profesionales pero con un interface de muy sencillo manejo.

Con Hanna Barbera Animation Workshop podrás realizar, paso a paso, todas las operaciones que permiten crear los dibujos animados, Dibujar a lápiz, pasar a papel cebolla, pintar y animar son algunas de los cientos de opciones que te ofrece el programa, además de incluir una librería con más de 200 escenas diferentes de animación con Los Picapiedra, el oso Yogi o Scooby Doo.

Ahora todo el mundo puede divertirse realizando sus propios dibujos animados.



Distribuidos por:
ArcadiA
software, s.a.